This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

SG
3648
36.15
NEDL TRANSFER
HN 4ZXK 3

SG 3648.36.15

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SILAS W. HOWLAND

RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1938

Flammenhorst

Das Schachspiel

in

seiner eigenthümlichen und höhern Bedeutung.

EIN FRAGMENT.

(Aus den Propyläen zu einer Imperatorik.)

„Tiefer Sinn liegt oft in manchem Spiel."

Schiller.

Nulla via est, tamen ire juvat quo me rapit ardor,
Inviaque audaci propero tentare juventa.

Vidae Schacchia ludus.

Nürnberg, 1836.

Bei G. N. Renner und Schuster.

SG 3648.36.15

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. ROWLAND
NOVEMBER 9, 1939

„Und in ihm lebten, webten Könige
Mit ihrem Thun auf Erden, Ritter, Knechte
Und Roß und Elephanten um sie her."

Die Erfindung des Schachspiels.

„— So schlug er manche Schlacht
Viel Tage lang. Und immer heller ward
Das langgesuchte Bild vor seinem Geist.
Er ordnete zum Ganzen jeden Theil,
Gab Jedem seine Stelle, sein Gesetz. —

So ward durch eines Denkers Grübeln einst,
Im großen Zweck, den Menschen wohlzuthun,
Das Königsspiel erfunden. — —"

Die Erfindung des Schachspiels.

An

Teutschlands Zukunft.

Nimmer erfreulich ſie all' auftauchen die Bilder der Vorzeit
Aus dem geläuterten Strom Teutſchlands hiſtoriſcher Welt.
Dieſes herrliche Land — beſtimmt zu feſſeln den Frieden
An den Zug des Triumphs ſeines gediegenen Volks —
Schon Jahrhunderte iſt's der Kriegerlaunen Europa's
Federball, und der Preis in dem verderblichen Kampf. —
Herrſche Du einſt dafür, den Scepter-führend Europens;
Schlichte für immer den Streit ernſt in dem Fürſtenconſeil.

„Exoriare aliquis vestris ex ossibus ultor!“

Vorwort.

Der Verfasser der Propyläen zu einer Imperatorik suchte dem Schachspiel seine ursprüngliche, eigenthümliche und höhere Bedeutung wiederzugeben, und die gewiß nur scheinbar flüchtige Idee des großen Leibnitz „das Schachspiel könne selbst zur Wissenschaft erhoben werden" dadurch zu verwirklichen, daß er, so wie aus der Verbindung weniger Linien mit einander und deren folgerechten Definiren, die Wissenschaft der Geometrie entstand, durch Uebertragung taktischer Principien, ja sogar strategischer Maximen auf das Schachspiel, gleichsam eine praktische Propädeutik der Kriegswissenschaft, oder eine Isagoge in dieselbe hervorzurufen sich Mühe gab.

Es wurde aber diese Idee von ihm auf zweierlei Weise ins Leben gerufen. Einmal nemlich durch einen historischen Cyklus von Variationen über das Schachspiel, in welchem die Eigenthümlichkeiten, Fort- und Rückschritte von vier großen Epochen der Kriegsführung in jeder von diesen Variationen historisch getreu entwickelt wurden, und zweitens durch eine größere Spielanlage, deren Prototyp die Kriegsführung in abstracto (in der Idee) ist, abgesehen von allen Eigenthümlichkeiten besonderer Zeiten und Völker.

Als Einleitung hiezu können und sollen denn nun die in diesem Fragment vorläufig gegebenen Ideen und Ansichten vom alten Schachspiel, ferner die Grundzüge einer dem Urspiel zunächst verwandten

Spielweise dienen, welche Spielart gewissermaßen der zweite Pol des Schachspiels ist, indem sie die frühere europäische Kriegsführung im Allgemeinen und im Gegensatz zur orientalischen zu verwirklichen strebt.

Endlich gab dem Verfasser der Imperatorik ein historisches Faktum Veranlassung, die Grundzüge zur Bildung einer teutschen Schachakademie an die Spitze dieses Fragmentes zu stellen. Und so wird denn jeder, der sich der vor Jahrhunderten in Italien blühenden Schachakademie erinnern will, den auch hier beibehaltenen Namen nicht unpassend, und wer die fast unzählige Menge zu den verschiedenartigsten Zwecken gestifteter Gesellschaften des Inn- und Auslandes im Geiste sich vergegenwärtigen mag, wird die Sache selbst nur zeitgemäß finden. Alles Uebrige kann somit auch in dieser Hinsicht nur die Zeit lehren. „Denn nie hat der Muth seine Rechte verloren, und nur das Lächeln der Thorheit hat ihn um seine Fassung gebracht."

Nürnberg im September 1833.

Der Herausgeber.

Inhalt.

A. Entwurf zur Bildung einer teutschen Schachakademie, um das Schachspiel zum teutschen Nationalspiel zu erheben.

§. 1. Zweck dieser Akademie.
§. 2. Form derselben.
§. 3. Symbole derselben.
§. 4. Classen derselben.
§. 5. Die Versammlungen derselben.
§. 6. Die Distiplin derselben.
§. 7. Anderweitige innere Verhältnisse derselben.
§. 8. Verhältnisse derselben nach Aussen.
§. 9. Urgesetze dieser Akademie.

B. Das Schachspiel als Propädeutik der Kriegswissenschaft.

I. Capitel. Vom Schachspiel überhaupt, und insbesondere vom alten Spiel.

§. 1. Begriff vom Spiel an sich.
§. 2. Geist des Schachspiels an sich.
§. 3. Bestimmung desselben.
§. 4. Geschichte des alten Schachspiels.
§. 5. Charakter desselben.

II. Capitel. Grundzüge einer Variation über das Schachspiel im Geiste der frühern europäischen Kriegsführung.

Erster Abschnitt. Von den Figuren.

A. Im Allgemeinen.

§. 1. Von der Form der Figuren.
§. 2. Von der Anzahl der Figuren.
§. 3. Von der Benennung und dem Werth der Figuren.
§. 4. Von dem Terrain und der Aufstellung der Figuren.

B. Von den einzelnen Figuren.

§. 5. Von dem König.
§. 6. Von den Feldherren.
§. 7. Von dem Seneschall.

§. 8. Von den Marschallen.
§. 9. Von den Commenthuren.
§. 10. Von den Castellanen.
§. 11. Von den Partisanen.
§. 12. Von den Armoganen.
§. 13. Von den Curtisanen.
§. 14. Von den Cavalieren.
§. 15. Von den Gonfalonieren.
§. 16. Von den Banden.
§. 17. Von dem Guisarmier.
§. 18. Von den Corazonieren.
§. 19. Von den Tromblonieren.
§. 20. Von den Pikenieren.
§. 21. Von den Bandolieren.

Zweiter Abschnitt. Von den vorzüglichsten Momenten des Spiels.

§. 22. Von dem Schachbieten.
§. 23. Von dem Rochiren.
§. 24. Von dem Asyliren.
§. 25. Von dem Avansiren.
§. 26. Von dem Pausiren.

Dritter Abschnitt. Von den Catastrophen des Spiels.

§. 27. Von dem Patt.
§. 28. Von dem Matt.

Vierter Abschnitt. Scholien zu dieser Spielweise.

§. 29. Paralelle zwischen dem Urspiel und dieser Variation.
§. 30. Charakteristik dieser Spielweise.
§. 31. Pragmatik dieser Variation.

Fünfter Abschnitt. §. 32. Allgemeine Gesetze dieser Spielweise.

III. Capitel. Andeutungen aus dem historischen Cyklus von Variationen über das Schachspiel.

§. 1. Entwicklung dieser Variationen aus der Natur und Bestimmung des Schachspiels.
§. 2. Tendenz bei denselben.
§. 3. Der Charakter derselben im Allgemeinen.
§. 4. Die Umrisse der Einzelnen dieser Variationen.

IV. Capitel. Das Schachspiel als Abbild des Kriegs in der Idee, oder des Universalismus der Kriegsführung.

Entwurf

zur

Bildung einer teutschen Schachakademie.

Aus des Indus sagenreichen Wogen
Tauchtest du gleich einem Götterbild;
Ob Jahrtausende vorüberzogen,
Dich dir treu erhielt Minervas Schild.
Ihre Muße dankten Myriaden
Deiner Fülle unversiegten Born,
Hielten dich so werth, wie die Penaten,
Sühnten selbst durch dich der Götter Zorn;
Denn du wahrtest rein der Völker Sitte,
Weiltest heimisch du in ihrer Mitte.

Meklufiall.

Kriegsspiele wahren am meisten und in lebendiger Frische die Erinnerungen unterdrückter Völker an die entschwundene Heldengröße ihrer Väter, und sind die allein freudigen Regungen ihres nationalen Lebens. Sie sind den Träumen unglücklicher Menschen vergleichbar, denen als Urbilder die glücklichen Tage der Vergangenheit vorschweben, und wenn die Klagen der Nationen in der Symphonie der Völkerentwicklung wie Molltöne verklingen, so bilden sie dagegen die Voraccorde zu des Krieges gewaltigen Hymnus.

Meklufiall.

Frau! nicht geſchaffen biſt du, zu entführen den Schwachkopf;
Aber zu bilden durch dich wäre wohl Jugend und Volk.
Denn du bemächtigſt dich ſchnell des ſinnigen Knaben, und führſt ihn,
Sicherer als Worte und Stock, ſpielend zum ruhigen Ernſt,
Zichſt jedoch eben ſo leicht des Denkers Stirne in Falten,
Sucht er zu löſen — im Geiſt ſinnend — ein ſchweres Problem,
Und mit beſonderer Luſt erfüllſt du die Söhne des Krieges;
Feſſelſt den ſtürmiſchen Sinn, wie nur der Kühne das Glück.

Der Seraskier auf dem Schachbrett.

Alles die Schule nun lehrt, nach Noten hält katechiſirt man;
Aber im Leben dafür ſieht's deſto ärmlicher aus.
Langeweile beherrſcht, trotz allen den vielen Methoden,
Unſere Jugend annoch außer der Schule zu ſehr.
Gift für die Seele iſt ſie, dem Körper erſchlafft ſie die Sehnen;
Und ſo verdirbet das Haus, was auch die Schule macht gut.
Noch iſt nicht alles gethan, ob immer die Herren es wähnen!
Wohl für die Schule zu viel, doch für die Welt nicht genug.
Nicht den Eltern allein, dem Volke gehört mit die Jugend;
Nehme ſich dieſes darob ſolcher auch völlig doch an!
Kräftig die Sitte zu ſchirmen bei ihren erholenden Spielen,
Und mit beharrlichem Ernſt, fordert recht dringend die Zeit;
Daß nicht allein ſich der Geiſt erfreu' einer liebenden Pflege,
Sondern mit ihm auch den Schritt hält das Gemüth und der Leib.
Dazu wähle man nun vor Allem Gymnaſtik und Schachſpiel:
Jene ſtählet den Leib, dieſes belebt das Gemüth.

Der Seraskier auf dem Schachbrett.

Zweck dieser Akademie.

§. 1.

Veredlung der Masse, Verbreitung des Wahren, Guten und Schönen durch alle Stände, Verwirklichung durch Generationen geprüfter Ideen sind die nicht geringen Aufgaben der Zeit. Alle ihre großartigen Erscheinungen beurkunden sich als die Ergebnisse dieser gewaltigen Hebel. Noch aber sind die schlummernden Kräfte der Menschheit nicht alle ins Leben gerufen, und nur aus der Vereinigung aller, so wie durch das aus ihr hervorgehende Bewußtseyn moralischer Ueberlegenheit läßt sich das Eine, was noth thut, erwarten. Eine längst verklungene Saite in dem harmonischen Leben des teutschen Volkes wieder zu berühren, sey daher der Zweck dieser Akademie: sie soll die Sitten der Nation durch Leitung ihrer Erholungen allmählig läutern, um sie selbst dadurch immer mehr und mehr zu veredeln. Unmittelbare Aufgabe für sie bleibt somit: das Schachspiel zum Nationalspiel zu erheben — daher ihr vorläufiger Name — indem sich dieses Spiel vorzüglich eignet, den Geschmack der Masse zu bilden, und allein die Kraft hat, die fast alle Sittlichkeit zerstörenden Chartenspiele gänzlich zu vertilgen.

Form derselben.

§. 2.

Schon in ihrer Anlage muß die Möglichkeit, sich über ganz Teutschland ausbreiten zu können, vorherrschen; alle ihre Umrisse müssen daher ein gefälliges Aeusseres verrathen, dürfen sich auf keine Weise den gegenwärtigen Weltverhältnissen schroff gegenüberstellen, und sollen überhaupt die großartige Bestimmung in jeder Hinsicht begünstigen, sich bald zum großen Nationalinstitut erhoben zu sehen. Ihre Form sey monarchischer Natur; sie allein verbürgt eine kräftige Dauer. Ueberdies liegt auch das, was erstrebt werden soll, eigentlich jenseits der Gränzen dieser Akademie; denn sie ist

ja nur Mittel zum Zweck, hat blos die Bestimmung die rohen Stoffe zu bearbeiten, und keineswegs die Aufgabe, selbst schon den gewaltigen Bau zu beginnen. Zugleich müssen die innern Einrichtungen derselben vollkommen der äußern Anlage entsprechen, und sie selbst somit durch ein richtiges Ebenmaas aller Theile ein wohlgeordnetes Ganzes bilden, das stets im Stande ist, die ihm zu Grunde liegende Idee rasch und nach allen Seiten hin zu verwirklichen.

Symbole derselben.

§. 3.

Jeder moralischen Person kommen zur Veranschaulichung ihrer vorherrschenden Tendenz, wie ihres eigenthümlichen Charakters Symbole zu, welche ihr von keiner Staatsgewalt abgesprochen werden können, insofern sie nemlich nicht feindlich gegen den Staat zu stimmen die Absicht ausdrücken sollen. Nun würde aber die Errichtung eines solchen auf die Sitten und Bildung so einflußreichen Instituts jedem Staat nur eine willkommene Erscheinung seyn, indem durch Privatpersonen ein großer Staatszweck ohne Kosten für den Staat verwirklicht würde, auf welchen alle deutschen Regierungen unverkennbar schon lange hinzielen, dabei jedoch in der Wahl der Mittel nicht immer allzu glücklich waren; somit hätte auch selbiges, weder bei seinen Anordnungen, noch hinsichtlich seiner Abzeichen und Gebräuche von Seite irgend einer Regierung Eingriffe zu besorgen. Die symbolischen Abzeichen dieser Akademie mögen daher aus dem Motto:

„Einigkeit giebt Stärke",

und aus folgenden fünf Attributen bestehen:

1) Dem Schachbrett, dem Ursymbol dieser Akademie, und ihrem ursprünglichen Gemeinplatz; ihn wird eine glückliche Metamorphose der Zukunft zum Marsfeld umwandeln.
2) Dem Thurm; überhaupt als ein Attribut des Kriegs, besonders aber als Symbol des Gedankens: diese Akademie sey ein Bollwerk gegen das Heer von verderblichen Spielen.
3) Dem Schwan; er singt, wenn gleich auch sterbend, ein Todtenlied, das Jeden ergreift: er ist das Attribut des Sehers der Zukunft.

4) Dem Phönix; er verbrennt sich selbst in seinem einsamen Horst, und ist das Symbol einer welthistorischen Aera.

5) Der Blume Amaranth; eine Blume, die durch die Frische und den Geruch ihrer Blätter noch nach dem Tode fortlebt, und deswegen die unsterbliche Blume heißt. So soll auch diese Akademie erst nach ihrem Dahinscheiden ihr eigentliches Leben beginnen, uud nur gut ist es, wenn sie bald wie die Amaranthe verblüht.

Das Schachbrett, der Thurm, der Schwan und der Phönix mögen das in vier Felder getheilte Wappen der Akademie füllen, die Umschrift desselben obiges Motto, und ein jedes der vier Wappenfelder, in Form eines Schildes von Amaranthen umwunden, eine der vier Nationalfarben erhalten.

Die Nationalkocarde selbst aber sey aus Gold, blau, schwarz und roth gebildet*), wofür die Gründe in folgenden enthalten sind:

Teutschland, das Herz von Europa, dessen Gaue das Weltvolk bewohnt, dessen Geist, Charakter, Gemüth und Gesammtleben, überhaupt nicht getreuer und würdiger, als durch die symbolische Verbindung von viererlei Farben**) bezeichnet werden kann, hat in seinen Schicksalen viel Aehnlichkeit mit dem Schachspiel. Es wurden seit Jahrhunderten Theile davon abgerissen, hinzugethan und wieder davon abgerissen, und immer blieb es ein und dasselbe herrliche kräftige Land, dessen ruhiger männlicher Puls selbst noch in den gewaltsam abgerissenen Trümmern unaufhörlich fortschlägt, wie der rastlose Pendel der Zeitenuhr, so daß sie als mit dem großen Ganzen noch immer verbundene Theile zu betrachten sind, und nur von dem übersichtigen Auge superkluger

---

*) Gelb soll Oestreich, blau Bayern, schwarz Preußen und roth endlich Würtemberg, Baden, Holstein, Hanover, die hessischen Lande u. s. w. bezeichnen.

**) Nemlich Gold, blau, schwarz und roth. Roth ist das Symbol des Kampfes, des Urelements alles Lebens. Schwarz ist die Farbe erhabener Trauer, die mit magischem Flor die ganze Schöpfung umzieht. Blau ist der reine Aether, und frey wie dieser sey das Wort: Azur daher das Zeichen der Freiheit desselben. Gold ist das Zeichen des vollkommen gediegenen Charakters; und welcher Volkscharakter ist wohl mehr geläutert durch die Feuerprobe der Jahrhunderte, als eben der Teutsche? Daher Gold und blau, wie der reine gestirnte Himmel, und schwarz und roth als Symbole der Erde mit ihren Schmerzen und Freuden. — Dies sind die einzig wahren Nationalfarben der teutschen Nation.

Politiker für entfremdet gehalten werden. Und so mag man auch noch so viel, wie Einige meinen, vom Schachspiel hinweggenommen haben, oder im Laufe der Zeiten hinzuzufügen für gut befinden: immer wird durch selbiges nur ein Geist wehen; der Geist des großen Erfinders, der eine Pyramide zu seinem Grabe verdient hätte, war anders das Schicksal nicht gerechter gegen ihn, als die Menschen, und lies schon vor Jahrtausenden über seiner Asche eines jener gigantischen Gebäude, welche des Orients entschwundene Größe noch jetzt verkünden, dem kühnen Schöpfer selbst unbewußt sich wölben, oder gefiel es ihm lieber aus schweigenden Ruinen seine Urne zu bilden.

Classen derselben.

§. 4.

Die Akademie soll aus folgenden fünf Graden bestehen:

aus einem Hochmeister,
aus Commenthuren,
aus Castellanen,
aus Paladins,
aus Waradeins.

1) Der Hochmeister sey der Schlußstein des Ganzen, das seiner innern Anlage zu Folge rein monarchischer Natur ist. Er hat sowohl in dem Divan, als in den Versammlungen der Akademie den Vorsitz, besitzt in beiden fünf Stimmen, und kein Beschluß des Divans kann ohne seine Zustimmung gefaßt werden. Er bildet die entscheidende und vollziehende Behörde, und ist als solche während seiner Amtsführung niemanden Rechenschaft zu geben schuldig, und nur am Schlusse derselben der Akademie unmittelbar verantwortlich. Die andern Würdenträger dagegen, da sogar auf die Entlassung einzelner Nachlässiger durch ihn in den Versammlungen angetragen werden kann, sind hinsichtlich ihrer Amtsführung ihm untergeordnet, und bei Dienstvernachlässigungen derselben trägt er allein die Verantwortung. Jedoch müssen alle Beschlüsse des Hochmeisters, um in Rechtskraft treten zu können, von den Commenthuren contrasignirt seyn. Jeden Monat einmal Divan zu halten, ist der Hochmeister schlechthin verpflichtet; jedoch kann er selbigen auch öfter zusammenberufen. Alle fünf Jahre muß

ein neuer Hochmeister gewählt, oder der alte in seiner Würde auf die nächsten fünf Jahre bestätigt werden. Er wird aus der Classe der Commenthure durch Abstimmung aller Mitglieder, entweder in ordentlichen oder ausserordentlichen Urversammlungen der Akademie gewählt, und tritt nach Niederlegung seiner Würde wieder in den Stand des Paladins zurück, aus welchem er abermals zum Castellan, dann zum Commenthur und endlich wieder zum Hochmeister gewählt werden kann.

2) Die Commenthure, deren Anzahl sich auf nicht mehr und nicht weniger als vier beläuft, bilden den Divan. Sie sind die vortragende und berathende Behörde, und müssen in dieser Eigenschaft stets die Beschlüsse des Hochmeisters contrasigniren, sie mögen damit einverstanden seyn oder nicht. Sie haben vier Stimmen in den Urversammlungen, im Divan jedoch nur eine, wo überhaupt das Abstimmen blos von dem Willen des Hochmeisters abhängt, und werden aus den Castellanen durch Stimmenmehrheit in ordentlichen, oder ausserordentlichen Urversammlungen wieder, und zwar auf vier Jahre gewählt. Ruft einen Commenthur dieser abgelaufene Zeitraum von seinem Posten zurück, so tritt er in die Classe der Paladins; wird er aber zum zweitenmal gewählt, so ist ihm die Möglichkeit gegeben, Hochmeister werden zu können, indem ein Commenthur in den ersten vier Jahren seines Amtes zum Hochmeister einzig nur in dem Fall gewählt werden kann, wenn keiner derselben sich im Divan befindet, der schon zum zweiten Mal in selbigen gewählt wurde. Jeder der vier Commenthure hat immer eine bestimmte Anzahl von Castellanien unter seiner unmittelbaren Leitung, und zwar der eine selbige in dem östlichen, der andere in dem westlichen, der dritte die seinigen in dem südlichen, und der vierte solche in dem nördlichen Theile von Teutschland.

3) Die Castellane sind die Vorsteher der einzelnen Localgesellschaften oder der Castellanien, aus welchen die Akademie besteht. Sie sind gleichsam das Organ, dessen sich der Divan zur Verbreitung der Beschlüsse des Hochmeisters bedient. Sie werden alle Jahre gewählt, und zwar aus denjenigen der Paladins, die sich durch besondere Verdienste noch zu ihrer Stimme als Paladins drei Stimmen errungen haben; jedoch findet diese Wahl jedesmal nur in Localversammlungen durch Abstimmung aller Paladins statt. Als Gehülfen können sie sich aus den zu vier Stimmen berechtigten Paladinen abwechselnd immer vier zugleich wählen, welche dann so lange den Namen Botschafter führen. Die Castellane selbst haben fünf Stimmen in ihren Localversammlungen, jedoch nur eine auf den Urversammlungen.

4) Alle Mitglieder werden von ihrer Aufnahme in die Akademie an nach Jahresfrist Paladins, wenn sie sich anders ununterbrochen der Akademie würdig zeigten, werden somit aus den Waradeins gewählt, und erhalten zugleich mit ihrer Würde eine Stimme in den Versammlungen. Wesentliche Verdienste verleihen ihnen im Laufe der Zeit mehrere Stimmen, jedoch können diese durch Verdienst sich errungenen niemals die Anzahl von dreyen übersteigen, so daß sie dann mit dem der Würde der Paladins eigenthümlichen Stimmrecht vier Stimmen haben, was sie allein zu Castellanen wählbar macht. Diese vier Stimmen verlieren sich jedoch in allen höhern Graden gesetzlich, während ein förmlich entlassener Würdenträger ihrer nur nach Maasgabe der Umstände als Strafe verlustig werden kann, tritt er wieder in den Grad der Paladins zurück.

5) Jedes noch nicht ein volles Jahr aufgenommene Mitglied heißt Waradein, und hat die Verpflichtung während der Dauer eines Jahres, so lange er diesem Grad gewöhnlich einverleibt bleiben muß, nach Kräften das Schachspiel zu verbreiten und zu lehren. Der Waradein hat keine Stimme in den Versammlungen, muß aber gleiche Beiträge mit dem Paladin entrichten. Sie werden bei dem Abstimmen der Localversammlungen über sie durch Stimmenmehrheit zu Mitgliedern gewählt.

Die Versammlungen derselben.

§. 5.

Es giebt Ur- und Localversammlungen. Beide theilen sich in ordentliche und ausserordentliche. Die ordentlichen Urversammlungen werden alle fünf Jahre, die ausserordentlichen jedesmal, wenn es besondere Verhältnisse gebieten, gehalten. Die ordentlichen treten zur bestimmten Zeit gleichsam von selbst, ohne erst den Ruf des Hochmeisters zu erwarten, ins Leben; die ausserordentlichen werden gewöhnlich nur durch einen Beschluß des Hochmeisters hervorgerufen. So verhält es sich gerade auch mit den Localversammlungen der Castellanien. Die ordentlichen werden alle Monate gehalten; die außerordentlichen, wenn es jeder Castellan für gut befindet. Auf allen entscheidet immer allein schon Stimmenmehrheit. Auf den Urversammlungen hat jede Castellanie, obschon sie auch ausser ihrem Castellan noch vier Abgeordnete zu schicken das Recht hat, dennoch nur eine Stimme, deren Organ ihr Castellan ist, woraus die Nothwendigkeit

hervor-

hervorgeht, daß bei ordentlichen regelmäßig vorkommenden Gegenständen jede Castellanie schon in loco für sich muß abgestimmt und das Resultat dem Castellan überantwortet haben, und bey allen anderweitigen Gegenständen jeder Castellan zunächst mit den vier Abgeordneten, die gewöhnlich seine Botschafter seyn werden, zu Rathe gehen und darüber abstimmen muß, ehe er im Namen der Castellanie der Versammlung seine Stimme geben kann; in welchem Fall er die entscheidende Stimme, aber immer auch nur eine Stimme haben wird, während bei Wahlgegenständen, über welche also schon in seiner Castellanie abgestimmt wurde, er das Recht hatte, fünf Stimmen zu geben. Mit den ordentlichen Urversammlungen, und den ausserordentlichen Localversammlungen könnten recht gut Festivitäten verbunden werden.

Die Disciplin derselben.

§. 6.

Sie wird durch Ehrengeschenke an Geld, durch die Ertheilung mehrerer Stimmen, und durch Besorgnisse, der Würden entbunden, überhaupt so mancher Vorrechte verlustig zu werden, aufrecht zu erhalten seyn. Ein Ehrengeschenk an Geld erhält jeder Waradein, wenn er sich besonders verdient um die Ausbreitung des Schachspiels gemacht hat, bei seinem Uebertritt in die Classe der Paladins. Es wird zu solchen Ehrengeschenken immer der Castellan die würdigsten Waradeins vorschlagen, und der Hochmeister darüber entscheiden. Solcher Ehrengeschenke an baarem Geld, oder einer Liquidirung der gesetzlichen Beiträge können auch ganze Castellanien theilhaftig werden.

Die besondern Verdienste der einzelnen Paladins dagegen, werden, und zwar ebenfalls durch den Hochmeister, durch allmählige Ausdehnung des Stimmrechtes bis auf eine Mehrheit von drey Stimmen — die dem Grad eines Paladins eigenthümliche nicht mitgerechnet — belohnt. Bei auffallenden Nachläßigkeiten kann aber auch auf gleiche Weise jedes Mitglied — jedoch die Würdenträger erst nach niedergelegter Amtsführung — durch den Hochmeister, und dieser nach abgelegter Würde von einer Urversammlung der Akademie, derselben theilweise oder gänzlich für verlustig erklärt werden. So kann auch der Hochmeister, der für die Amtsführung jedes Würdenträgers so gut wie verantwortlich ist, auf ausserordentlichen Urversammlungen auf augenblickliche

Entbindung von irgend einer Charge antragen. Er hat aber auch die Verpflichtung, auf Urversammlungen den besondern Bemühungen Einzelner, wie ganzer Castellanien, Lob zu ertheilen, und sie des Dankes der ganzen Akademie zu versichern. Gänzliche Ausschliessung eines Mitgliedes steht bei wirklichen Vergehungen im bürgerlichen Leben unbedingt schon einer Castellanie zu, jedoch bei Verstössen hinsichtlich der unmittelbaren Angelegenheiten der Akademie kann nur eine Urversammlung entscheiden.

Anderweitige innere Verhältnisse derselben.

§. 7.

Nicht allein aber die Ausbreitung des Schachspiels soll sich diese Akademie zum Zweck setzen; sie soll es auch selbst in ihrer Mitte mit besonderer Sorgfalt pflegen*).

*) Ein frommer Wunsch soll hier, und gewiß nicht am unrechten Ort, eine Stelle finden. Es wäre nämlich sehr zu wünschen, daß, da es die Kräfte eines einzelnen Mannes übersteigt, mehrere sachverständige Freunde des Schachspiels zusammen treten möchten, um die Herausgabe eines Schachcoder zu veranstalten, der aus folgenden Abtheilungen bestehen müßte, und dann — glücklich durchgeführt — an Gründlichkeit und Vollständigkeit nichts mehr zu wünschen übrig lassen würde. Der erste Abschnitt sollte die Geschichte, den Geist, den Werth und die Bestimmung des Schachspiels überhaupt abhandeln, der zweyte ein chronologisches Verzeichniß aller Schriften über das Schachspiel geben, und jede kurz und bündig beurtheilen, der dritte nächst den Regeln und Gesetzen des Urspiels eine genaue Beschreibung aller Abarten, oder Variationen über dasselbe in chronologischer Reihenfolge enthalten, der vierte Abschnitt den Werth von jeder derselben gründlich und unpartheyisch feststellen, der fünfte Abschnitt endlich aus allen vorhandenen Musterspielen der größten Meister bestehen, systematisch und überdies noch nach den Spielern und Spielweisen chronologisch geordnet seyn. Ein Coder solcher Art wäre dann der bleibende Areopag für alle Spieler und Zeiten, vorausgesetzt jedoch, daß alle Gesetze nur aus dem Geist jeder Spielweise entnommen und von einer Anzahl Sachverständiger zuvor geprüft wären, überhaupt nicht den logischen Bestimmungen derselben zuwider liefen, weder der Verschrobenheit der jetzigen Zeit unterlägen, noch der alten Einfachheit und Reinheit der Urweise dieses erhabenen Spiels zu nahe träten.

So sind zum Beispiel die bisher in Europa gebräuchlichen Benennungen der Schachfiguren, bis auf die des Königs, grundfalsch, willkürlich, ganz gegen den Geist des Spiels, und darum auch lächerlich. Folgende Namen für die Figuren der ältesten Spielweise würden dagegen gewiß die verschiedenen Bestimmungen derselben treffender bezeichnen.

Man lasse daher dem König seinen bisherigen Namen, nenne dagegen die zweite Figur, die sogenannte Königin: Seraskier, oder Vesir.

Es soll daher zwischen den einzelnen Castellanien, wie unter den Mitgliedern derselben ein rühmlicher Wetteifer statt finden, und dieser durch Wettkämpfe, die mit besondern der Sache entsprechenden Festivitäten verbunden werden müssen, genährt werden. Die durch Stimmen bevorrechteten Paladins sollen unter oberster Leitung des Castellans dergleichen Wettkämpfe veranstalten, ihnen vorstehen, und die Sieger durch Kampfpreise belohnen.

Die Akademie soll ihre Bemühungen dem Vaterlande in Jahresberichten vorlegen; überhaupt ihre Fortschritte und Ausbreitung historisch darstellen. Sie soll die Verhandlungen ihrer Versammlungen in ihrem Archiv niederlegen, und es soll sogar jede Castellanie angehalten seyn, einen summarischen Bericht über ihren innern Zustand alljährlich dem Divan einzusenden.

Die Akademie wird durch regelmäßige und ausserordentliche Beiträge sich einen Fond zu gründen wissen, der aber von den Privatcassen der einzelnen Castellanien absolut gesondert bleiben muß. Jeder dieser beiden Fonds wird hinwiederum zu verschiedenen Zwecken zu verwenden seyn, und zwar von folgenden Gegenständen in Anspruch genommen werden:

Die Localfonds.

1) Von den Kosten für das Versammlungslocale.
2) Von besonderen Festlichkeiten:
   a) Von den Beiträgen zu den allgemeinen Volksfesten.
   b) Von den Kosten bei ausserordentlichen Versammlungen.

Der allgemeine Fond.

1) Von den Kosten für das große Versammlungslocale.
2) Von den Kosten der Urversammlungen:
   a) Kosten der damit unmittelbar verbundenen Feierlichkeiten.
   b) Kosten bei ausserordentlichen Festivitäten.

Ferner den Springer: Partisan oder Paladin,
den Thurm: Gonfalonier oder Fantasin,
den Läufer: Cavalier oder Caval,
} gleichsam κατ' ἐξοχήν die Fuß- und Reuterschaaren des Schachheers.
endlich den Bauern: Pikenier oder Lansquenet.

Auch tragen viele allgemein geltende Spielgesetze das Gepräge der Vernunftlosigkeit, welche sich jedoch erst im Lauf der Zeit an seine edle und ursprüngliche Form hiengen, und ihre Existenz einzig nur noch der lieben Gewohnheit verdanken.

3) Von den Kosten des gemeinsamen Spielapparats.
4) Von besonderen Ausgaben:
   a) Von der Anschaffung von Schachspielen für Unbemittelte.
   b) Von der Bezahlung der Beiträge an die allgemeine Casse für unbemittelte Mitglieder.
3) Von den Ehrengeschenken und Kampfpreisen.
4) Von den Ausgaben, welche die Tendenz der Akademie unmittelbar hervorruft.
   a) Druckkosten der Jahresberichte ꝛc.
   b) Kosten der theilweisen Einführung des Schachspiels in den Schulen als Lehrgegenstand.

Verhältnisse derselben nach Aussen.

§. 8.

Die Akademie wird sich durch Vorlegung ihrer Gesetze bei der teutschen Gesammtwelt in Achtung zu setzen wissen, und sich somit der öffentlichen Meinung versichert sehen.

Sie wird auf die schon bestehenden teutschen Volksfeste Einfluß zu gewinnen, sie aus einem rein nationalen, und daher höhern Gesichtspunkte aufzufassen, und sie somit zu veredeln suchen.

Alle großen Schachspieler anderer Nationen wird sie zu ihren Ehrenmitgliedern erklären, und mit denjenigen teutschen Schachspielern, welche nicht wirkliche Mitglieder werden wollen, auf gleiche Weise verfahren.

Sie wird, wenn sich die teutschen Schachvereine mit ihr nicht amalgamiren wollen, mit selbigen dennoch in freundschaftlichen Verhältnissen zu bleiben suchen.

Sie wird endlich im Laufe der Zeit ein Capital erübrigen, durch welches eine dafür empfängliche teutsche Regierung ermitteln soll, welche Resultate durch Einführung des Schachspiels als bleibender Lehrgegenstand in den Schulen hinsichtlich der Bildung der niedern Volksclassen zu erzielen seyen.

Urgesetze dieser Akademie.

§. 9.

1) Diese Urgesetze seyen die bleibenden Fundamente der Akademie, und in ihrem Sinn müssen alle hinzukommenden gegeben werden.

2) Der Ursitz der Akademie sey immer ein Ort, an den sich große Erinnerungen knüpfen; er ist jedoch keineswegs an ein und denselben gefesselt, im Gegentheil wird mit ihm immer nach fünf Jahren zu wechseln seyn.

3) Ein Hochmeister der es wagt, einen Beschluß zur Auflösung der Akademie zu erlassen, wird mit diesem Akt als entlassen und ausgeschlossen betrachtet, und sich somit die Akademie augenblicklich in einer Urversammlung einen neuen zu wählen haben.

4) Nur nach Verwirklichung der Tendenz derselben im vollsten Sinne des Worts soll sich und muß sich dann aber auch diese Akademie, um nicht als leeres Schattenbild ihren erfüllten Zweck zu überleben, in einer letzten Urversammlung selbst auflösen: denn jede Zeit hat neue Aufgaben in ihrem Gefolge, und Formen altern ja immer schneller als Ideen.

5) Der Hochmeister ist nur allein am Schlusse seiner Amtsführung der Akademie von selbiger Rechenschaft zu geben schuldig.

6) Alle Beschlüsse eines Hochmeisters, welche diesen Urgesetzen zuwiderlaufen, haben zwar, jenen obigen (s. Nr. 3) ausgenommen, so lange seine Amtsführung dauert, Rechtskraft, müssen aber sogleich von der Urversammlung, welcher er hinsichtlich seiner Amtsführung bei Niederlegung derselben verantwortlich ist, zurückgenommen werden, noch ehe ein neuer Hochmeister gewählt ist.

7) Diese Urgesetze in ihrem ganzen Umfange aufrecht zu erhalten, muß jedes Mitglied bei seiner Aufnahme feierlich geloben.

8) Jedes Mitglied ist in unmittelbaren Angelegenheiten der Akademie den Gesammtbeschlüssen derselben, und den damit beauftragten Würdenträgern unbedingten Gehorsam schuldig.

9) Es sind, um in die Akademie aufgenommen werden zu können, folgende Erfordernisse unerläßlich:

a) daß man ein Teutscher,
b) würdig und mündig ist,
c) daß man bereits schon Schach spielt,
d) und sich verpflichtet, nie sich einem Chartenspiel hinzugeben.

10) Ausländer können absolut nur Ehrenmitglieder seyn.

11) Damen und Israeliten können in keinem Fall, weder als ordentliche, noch als Ehrenmitglieder, jemals aufgenommen werden.

12) Die Wahl zum Castellan kann man sich verbitten; ist man aber einmal Würdenträger, so kann man die Wahl zu höhern Graden nicht umgehen.

13) Kein Würdenträger kann für eine höhere Charge, als die nächstfolgende gewählt, somit nicht schon ein Paladin zum Commenthur, oder ein Castellan zum Hochmeister erhoben werden.

14) Nur in dem einzigen Fall, daß gar keine Paladins mit mehreren Stimmen vorhanden wären, können Paladins mit einer Stimme sogleich zu Castellanen gewählt werden.

15) Die nicht wieder gewählten Würdenträger treten gewöhnlich in die Classe der Paladine zurück.

16) Ein zu irgend einer Würde im obigen unter Nr. 13 angeführten Fall erhobner Paladin hat zwar während seiner Amtsführung die seiner Charge zukommenden Stimmen, verliert selbige aber sogleich, sobald er nicht mehr gewählt wird.

17) Die vier den wählbaren Paladins eigenthümlichen Stimmen verlieren sich in denen den Chargen zukommenden Stimmen, treten aber bei dem Rücktritt der Würdenträger in die Classe der Paladins für sie gewöhnlich wieder ins Leben.

18) In jeder Versammlung der Akademie entscheidet unbedingt schon Stimmenmehrheit.

19) Bürgerlicher Tod macht natürlich auch jeden für die Akademie lebendig todt. Lauheit oder sonstige Nachlässigkeiten werden indeß nur auf Urversammlungen gerügt, und endlich durch Entfernung aus der Akademie vergolten.

20) Die erste bei der Bildung der Akademie ins Leben gerufene Urversammlung wird die regelmäßigen Geldbeiträge ein und für allemal, jedoch im Geiste der Mäßigung und Billigkeit festsetzen.

21) Bei ausserordentlichen Geldbeiträgen muß es einzig von dem guten Willen eines jeden Mitgliedes abhängen, wie viel es geben wird.

22) Keiner der bemittelten Würdenträger ist von irgend einem dieser Beiträge frey zu sprechen, und eben so wie ein anderes Mitglied zu zahlen verpflichtet.

23) Wer hingegen die Akademie durch vier würdige Glieder vermehrt, hat für das nächste Jahr keinen jener Beiträge zu entrichten, so wie eine wiederholte Bemühung immer wieder ein gleiches Resultat zur Folge hat.

Leise lösend berührt der Geisterhauch der Zeit die fasces veralteter Gewalten, welche fast unbewußt und schweigend die Gegenwart als aromatische Reiser aufliest, und sammelt zum Horst des einsamen Phönix, damit wenn jenen der Blitz im Wetter des Völkersturmes zur feurigen Lohe zündet, der Purpuradler im Flammentode sich wieder verjünge, um auf seinen sonniggefiederten Schwingen aufs Neue in unnennbarer Majestät die Welt zu umkreisen.

Mehlufull.

Das Schachspiel

als

Propädeutik der Kriegswissenschaft.

So hätte sich aus jenem Riesengeiste
Der alten hochgepriesnen Weise
Gestaltet eine eig'ne Welt,
Die, in des Wissens Kreis erhoben,
Allein nur soll den Meister loben,
Der sie unkräftig hingestellt.
Denn der Gedanke schon hat ihn errungen
Ewigen Ruhm in den Völkerzungen.

Neklufiull.

„Der Krieg und das Spiel machen die Menschen gleich. — Kriegsspiele sind mehr als Kriegsübungen geeignet, eine Nation muthvoll zu erhalten."

Aus den Papieren eines französischen Generals.

„Die Figuren werden zu Brigaden, welche sich nach unserm Willen in thätige Bewegung setzen, und die nach taktischen Regeln entworfenen Stellungen derselben bei ihren Operationen gleichen den Schlachtordnungen unsrer Armeen."

Friedrich der Einzige über das Schachspiel.

Stets einen Stein mit Vorliebe führen,
Macht in der Regel das Spiel verlieren,
Manche Figur gar nicht zu gebrauchen,
Wird aber eben so wenig taugen.
Jede zu führen mit Sicherheit
Im Moment der Entscheidung zum Streit,
Und sie auch alle mit gleicher Kraft:
Das ist das Zeichen der Meisterschaft.

Der pegnesische Schwan.

Schächer gibt es genug, in jedem Stande die Fülle,
Und verlegen ist man, welchen die Krone gebührt.
Rüstige Mannen jedoch nur selten jetzt sind auf dem Schachbrett,
Weil ein unkrieg'rischer Sinn faßt nicht den Ernst in dem Spiel.
Schwer ja erkrankt ist die Zeit am unheilvollen Gedanken:
Einem einzigen Stand zieme nur obiger Geist.
Er ist das hohle Gespenst, das sich besonders in Teutschland
Zeiget in einer Gestalt, welche selbst römischen Ernst
Brächte für lange aus seinem stoischen Gleichmuth die Seele:
Denn erbärmlich ist sie, von philiströser visage.
Diesen Dämon zu bannen — die große Bestimmung der Zukunft —
Kann nur gelingen dem Staat, welcher mit eisernem Arm
Wappnet zum ernsten Beruf des Kriegers des Vaterlands Söhne,
Schon in der Jugend, um einst rüstig als Männer zu seyn.
Als Propädeutik jedoch zum Lorbeer umschatteten Pforten,
Welche hermetisch bis jetzt Odins erhabene Burg
Schloßen, und wenige nur ins Allerheiligste ließen,
Wird sich bilden dann auch völlig das Urspiel der Welt.
So die Jugend erglüh'n für alles Erhabne und Große;
Denn sie wird selbst schon im Spiel fassen den künft'gen Beruf.

Der Seraskier auf dem Schachbrett.

Erstes Capitel.

Vom Schachspiel überhaupt, und insbesondere vom alten Spiel.

§. 1.

Begriff vom Spiel an sich.

Das Spiel an sich ist eine fast vermessene, mehr oder minder sinnreiche Reflexion über die Wechselfälle der Lebensverhältnisse mit besonderer Beziehung auf Gewinn oder Verlust irgend eines Gutes, weniger erzeugt durch das Bedürfniß nach Erholung, mehr hervorgerufen aus sarkastischer Erfindungskraft, verbreitet und ausgebildet durch das Gefühl, sich vermöge solchem leichter über der Woge des Lebens zu erhalten, eine süße Täuschung, welche die Phantasie für Wirklichkeit nimmt, die für Augenblicke allen anderweitigen Verhältnissen entrückend in eine fremdartige Sphäre versetzt, und dennoch nur zu oft eine bittere Wahrheit, ein Haschen und Jagen entgegengesetzter Partheien nach einem und demselben Ziel, gewöhnlich mit ungleichen Mitteln, immer aber auf ungleiche Weise.

Daher ist es ein fabelhafter Kampf mit heraufbeschwornen unsichtbaren Mächten, eine von Titanenunmuth hingeschleuderte Herausforderung des Glückes, eine Schäferstunde des Geistes mit einem fremdartigen Zauberbild, eine der reizendsten, somit eine der gefährlichsten Sirenen, und gleich der Liebe, ein Mährchen aus Tausend und einer Nacht.

§. 2.

Geist des Schachspiels an sich.

Das Schachspiel ist ein Philosophem über den Krieg, somit das Urspiel der Welt. Denn der Krieg ist so alt, wie das Menschengeschlecht, der offne und männ-

liche Kampf wenigstens älter, als die Schlangengewinde der Intrigue — dem Elemente aller übrigen Spiele, in denen nur die finstern Mächte des Zufalls hausen.

Das Schachspiel ist die Isis oder Allmutter der Spiele, eine Hieroglyphe über der Völkergruft der Vergangenheit, das granitne Cenotaphium einer contemplativen Vorwelt, das unverlöschbare Epitaphium auf den Ruinen des Orients, das Labyrinth indischer Weisheit, und das Mausoleum eines Geistes, dessen sinnreiche Erfindung die Römer- und Griechenwelt als das achte Wunder der Welt würden begrüßt, und die jede Figur des Spiels eine Trophäe auf den Ruhm seines Erfinders, oder selbige alle die Pyramiden seiner Unsterblichkeit würden genannt haben. Es ist die Sphinx über der Pforte zum Ursitz von Odins Mysterien, eine stereotype Hypotypose (Versinnlichung) derselben, der Photometer kriegerischen Scharfsinns, und die große Gedanken-Hekatombe einer genialen und glücklichen Muße. Eine Parthie Schach, von den beiden Partheien gut durchgeführt, gleicht einem Drama, wo jeder Zug eine mehr oder weniger folgenreiche Handlung bildet, und gewährt einem sachkundigen Dritten hohe Lust. Ohne vom Interesse für eine oder die andere Parthei befangen zu seyn, wird er die nothwendigen Folgen von jedem ihrer Züge wie mit Blitzesschnelle übersehen, jede der Schwächen des Spiels augenblicklich erspähen, jede Crisis errathen, im Geiste den Sturm beschwören, oder den Sieg wie mit einmal hervorrufen. Diese Freude wird endlich noch höher gestimmt durch die zwischen guten Spielern herrschende Stille, von nichts, als vom inhaltsschweren Ruf: Schach dem König! unterbrochen, durch das Wogen und Schwanken des Streites, durch den Wechselkampf der List und Gewalt, der kühnsten Strategeme mit der Sturmwoge des feindlichen Andrangs; während auch den Unkundigen des Spiels die sichtbare Anstrengung der Spielenden, deren Seelenkräfte alle in volle Thätigkeit gerufen werden, der Ernst, der in den Mienen derselben liegt, und nur bei Anfängern von der Begierde nach Beute vorschnell aufgejagt wird, und die dunkle Gluth der Leidenschaft, welche das Auge so manches Spielers umnachtet, ehe noch die Sonne des Sieges für ihn völlig hinab ist, nicht weniger mächtig anregen.

Alle übrigen Spiele dagegen scheinen nur da zu seyn, um diesem königlichen Spiel blos den Hof, und dadurch seine Erhabenheit desto fühlbarer zu machen. Sie sind nur witzige Bonmots, wenn auch voll Laune und feiner Intriguen, Wellen aus dem Lethe, obschon auch auf ihnen zuweilen Nektartröpfchen wie aromatische Oele

ſchwimmen, Mohnkörner, welche in einem wachenden Seelenſchlaf, und Theriakkügelchen, die in einem nüchternen Rauſch verſetzen, Fliegenwedel, um die Wolken der Langeweile, die ſich um die müßigen Köpfe wie Mückenſchwärme lagern, um ſie wie Kürbiſſe aufzubunſen, zu vertreiben, Recepte für fixe Ideen, oberflächliche Anſpielungen auf den Ernſt des Urſpiels, und leider noch immer die getreueſten Trabanten der Tyrannen im römiſchen nnd modernen Styl.

Zunächſt liegt daher im Schachſpiel die tiefſte Ironie auf alle übrigen Spiele, indem ſich dieſes Urſpiel des Orients — die getreuſte Parodie auf die Wechſelfälle des Krieges, wie des Lebens überhaupt — zu dem Würfelſpiel des Palamedes, in welchem der Grieche dem Fatum wie im Leben huldigte, und das eine bloſe Traveſtie auf die Langeweile iſt, gerade ſo verhält, wie der Charakter des Indiers zu dem des Hellenen. Daher iſt es auch ſchon Jahrtauſende die eigentliche Dialektik des Orients, und eine wahre Gymnaſtik für jede der Seelenkräfte.

Es iſt aber das Urelement des Geiſtes dieſes gigantiſchen Spieles ſchlechthin der Krieg. Denn bei den alten Völkern war alles unmittelbare Anſchauung, wohingegen jetzt alles mehr oder weniger Reflexion iſt. Daher iſt denn nun auch das Schachſpiel die Hypotypoſe der Kriegsführung, oder eine ſinnbildliche Kriegsdialektik; ein Krieg en miniature, in welchem ſich das moraliſche Element von den agirenden Maſſen ausgeſchloſſen, und einzig in die Perſon des Spielers zurückgedrängt ſieht. Wer daher dem großen Erfinder irgend eine andere Idee, oder irgend einen nur zufälligen Beweggrund als Veranlaſſung zur Erfindung des Schachſpiels unterſchieben wollte, würde ſich an den Manen dieſes Namenloſen bleibend verſündigen, und zugleich ſeinem eignen Unverſtand ein unvergängliches Denkmal ſetzen.

Abgeſehen von allen ſpecielleren Einzelheiten deſſelben, beſtättigt ſchon allein der Begriff vom Spiel an ſich dieſe Anſicht vom Schachſpiel überhaupt. Denn jedes Spiel iſt ja doch eigentlich nur ein Abbild eines Streites, oder vielmehr ſelbſt ein eigentlicher Streit um irgend ein Etwas. Welches Spiel iſt denn aber wohl mehr und vollkommner ausgearbeitet, um als getreues Abbild des Krieges mit vollem Rechte gelten zu können, als eben das Schachſpiel? Macht ſich wohl irgendwo ſchneller und fürchterlicher, als im Krieg der Augenblick — das Mark der Aeonen, das gewöhnlich im Leben nur vergeudet wird? Und gleicht denn nicht auch hierin das Schachſpiel

dieser gewaltigen Crisis der Völkerentwicklung, da jeder Zug von entschieden wichtigen Folgen ist? Ferner beweißt gewiß mit am kräftigsten noch folgender Umstand die Wahrheit des Satzes, daß der Erfinder des Schachspiels durch selbiges die Kriegsführung und den Krieg sinnbildlich darstellen wollte. Selten nemlich waren die Kriege des Orients National- fast immer nur Eroberungskriege, die sich gewöhnlich zugleich mit dem Tode, der Gefangenschaft, Entthronung, oder Vertreibung des Königs von einer der kriegführenden Partheien endigten, indem man die Könige für heilig hielt, sie unter dem besondern Schutz der Götter wähnte, und daher in ihrem Fall ein Zeichen des Mißfallens der himmlischen Mächte erblickte, die man denn durch einen schleunigen Frieden zu versöhnen sich beeilte. Dieses historisches Faktum — rein aus der eigenthümlichen Verfassung der morgenländischen Reiche hervorgegangen — ist von dem Erfinder des Schachspiels zum Hochpunkt desselben genommen worden, so daß unmittelbar mit der Besiegung des Königs im Spiele die Aufgabe desselben gelößt ist, da sich anderseits auch unter ihm einzig und allein ein König im großen und edelsten Sinne des Worts gedacht werden kann — weil kein anderer es werth ist, daß seiner im Schachspiel auch nur erwähnt wird — ob welchem sein Reich in völlige Bestürzung geräht, und deshalb mit dem Feinde augenblicklich Frieden schließt; sey es um seine Todtenfeier würdig zu begehen, oder um sich, den eignen Kräften im fernern Kampfe mißtrauend, unter den Palmen der Ruhe einen neuen König zu wählen. Eine Sitte, welche nicht allein dem Orient eigen war, sondern die auch schon in frühester Zeit im Abendland heimisch wurde, ja selbst im Mittelalter häufig das Rad politischer, wie ganzer Volksbewegungen hemmte, überhaupt dem jugendlichen Alter der Nationen angehört, und sich erst in der Stabilität der Staaten- und Völkerverhältnisse verlieren konnte.

Und alldem ungeachtet will man es doch noch nicht allgemein für das treuste Abbild der Kriegsführung halten, sondern nur, wenn schon als ein höchst schwieriges Spiel betrachtet wissen. Daher tragen auch leider noch viele allgemein geltende Spielgesetze das Gepräge der Vernunftlosigkeit, und verdanken einzig nur noch der Gewohnheit ihre Existenz. So ist es z. B. ein reiner Unsinn, daß eine Parthei, welche mit einem ihrer Bauern vom Hause aus 2 Schritte vorschreitet, und einen feindlichen Bauern paßirt, gezwungen werden kann, diesen schlagen zu müssen; oder daß sich im Vierschach die befreundeten Parthien einander gegenüber aufstellen, und ihre Feinde links

und rechts zur Seite haben. Doch es sind alle allgemeinen Spielgesetze des Schachspiels schon unter den allgemeinen Gesetzen der neuen Spielweise auf bestimmte, rein aus dem Geist des Spiels hervorgehende Grundsätze zurückgeführt und berichtigt; ihre anderweitigen unedlen Auswüchse können daher hier um so leichter übergangen werden.

§. 3.

Bestimmung des Schachspiels.

Der Geist des Schachspiels besteht demnach nicht in einer bestimmten Anzahl von Figuren, liegt nicht in der Möglichkeit, schon nach den ersten 4 Zügen den Gegner matt setzen zu können, äußert sich nicht allein in einer einzigen Art von gegenseitig gleicher Aufstellung, noch in so mancher unwesentlichen Spielregel, sondern spricht sich einzig nur in der ganzen Spielanlage aus, welche unverkennbar die Bestimmung hat, die Fortschritte der Kriegsführung zeitgemäß in sich aufzunehmen, und sich mit ihnen selbst zu erweitern. Somit kann nicht allein die Entwicklung der Kriegskunst in den besondern Eigenthümlichkeiten ihrer Hauptepochen, also ihre historische Seite, sondern sie selbst auch nach allen ihren Grundsätzen, somit in abstracto, völlig getreu in diesem Spiel dargestellt werden. Daß aber das Schachspiel unverkennbar die Anlage habe, die Fortschritte der Kriegskunst historisch zu entwickeln, darüber führen den historischen, somit unläugbaren Beweiß, die verschieden vorhandenen Variationen über daßelbe, die mehr oder weniger getreu die Kriegsführung ihrer Zeit darzustellen suchen. Und auch in so fern ist das Schachspiel ein gleichsam auf eine Marmortafel gegrabenes Lehrgedicht über die Kriegsführung der verschiedenartigsten Völker und Zeiten. Es ist daher dieses Urspiel der Welt in seinen mannichfachen Erscheinungen und Formen das mehr oder minder getreue Abbild der historischen Entwicklung der Kriegskunst. Leider können nur nicht alle diese Variationen ihrem ganzen Inhalt und Umfang nach als die vollkommen ähnlichen Conterfey's der herrschenden Kriegskunst ihrer Zeiten betrachtet werden, da unverkennbar viele Schnörkeleien in selbigen den bizarren oder barrocken Einfällen ihrer Erfinder angehören, wenigstens nicht immer rein irgend einen Kriegsgebrauch ihrer Zeit vorstellen; was jedoch die Möglichkeit dies in verschiedenen Variationen historisch getreu nachzuholen nicht ausschließt. Aber auch selbst diese willkührlichen Verirrungen repräsentiren

ja wieder nur ihre Zeit, wenn schon aus einem andern Gesichtspunkt; und so sind sie denn doch wenigstens in dieser Hinsicht historisch getreu. Da nun aber das Schachspiel die historischen Entwiklungen der Kriegsführung in sich darstellend aufzunehmen im Stande ist, so wird es auch unbedingt die Kriegsführung in abstracto — in der Idee — zu veranschaulichen auf jede Weise geeignet seyn. Es ist somit und zu Folge des vorigen Paragraphen das Schachspiel eine vollkommene Propädeutik der Kriegswissenschaft, oder eine Isagoge in dieselbe.

Weil aber wieder Hauptbedingung bei der Erziehung der Jugend künftiger Zeit eine mehr nationale Tendenz seyn dürfte, diese sich aber auf militairische Fundamente nothwendig basiren muß, so hat diese praktische Propädeutik der Kriegswissenschaft reciprok die Bestimmung, die Gesammtzahl der Jünglinge eines Volkes mithelfen zu ihrem großen Ziel heranzubilden, was aus nachfolgenden Stellen klar werden soll.

Bis jetzt wird von vaterländischen Heeren nur geträumt, und man wähnt blos durch sie die stehenden entbehren zu können. So weit wird und muß es aber wohl noch, wenn auch immer mit großen Modifikationen kommen: man vergißt jedoch, daß der Keim zu ihrer ächten Bildung vor allen in die Erziehung der Jugend gelegt werden muß, daß somit nicht schon die nächsten Dezennien — obgleich im Schooße der nächsten Jahre ungeheuere Ereignisse schlummern — besonders in Teutschland wahre Nationalheere ins Leben rufen können; wie jede andere Form ihrer Erscheinung nur ein Treibhausgewächs aus vulkanischer Erde, eine Schmarozerpflanze auf dem Boden inhaltsschwerer Erinnerungen ist, oder, was wohl das Schlimmste wäre, eine förmliche Carikatur auf das großartigste Institut der Römer- und Griechenwelt.

Man fasse daher vor allen die Jugend bei ihren Erholungen ins Auge. Gymnastik und das Schachspiel seyen die Pole, um welche sich selbige allein bewegen sollen, so daß auch selbst die Schulstrafen wegen Unfleiß und Nachlässigkeit einzig in der mehr oder weniger längern Ausschließung von solchen Erholungen bestehen müssen. In den höhern Schulen füge man diesen beiden so mächtigen Hebeln der Jugendbildung noch ein drittes Element in der Lectüre des unerreichbar trefflichen Werkes: Dya Na Sore, oder die Wanderer hinzu, veredle als viertes und letztes Element die Religionsbegriffe, sie auf wenige, aber ewig heilige Urwahrheiten zurückführend, die den Menschen in sich drängen und erheben, und entnehme den Schulen, um dem Werk vollends die Krone aufzusetzen, die Bibel, die jetzt bis auf Weniges — obschon sie immer eine

heilige

heilige Fundgrube für den Philosophen, wie für den Historiker ist und bleiben wird — in den Händen einer ohnehin hohlen und leeren, ja fast einer frivolen Jugend nur das Contraire bezweckt. Bis aber der Strudel der Zeit die Eisrinde tausendjähriger Vorurtheile wird geborsten haben, trachte jeder Staat dahin, bald möglichst wieder seine Schulherren zu vermögen, daß sie sich in der Rolle eines Schulmeisters besser gefallen, als in der Miene eines kalten und aberweisen Lehrherren, oder in der Haltung eines beschränkten, aber dennoch feilen Pedanten, und eines dumm dreisten Frömmlings, welcher die Marken der ewigen Heimath außer die Gränzen des Vaterlandes zu setzen sich abmüht, und wache vor allen über die Sitten der Jugend mehr, als über den Umfang ihrer Kenntnisse, und über diesen weniger, als über einen gediegenen Grund in denselben. Ist somit für Seele und Leib gesorgt, können jene zarten Pflanzen an den patriotischen Tugenden ihrer Vorgesetzten erstarken, sieht sich die Jugend von diesen selbst in ihren Erholungsstunden mit Freundes-Treue frei und dennoch sicher geleitet; so wird sich im Laufe der Jahre die selbstsüchtige Brut hochmüthiger Philister und engherziger Spießbürger immer mehr vermindern, somit reiner Patriotismus und mit ihm wahre Sittlichkeit von selbst erwachen, und durch beide werden Nationalheere und Ehre im edelsten Sinne des Worts wie hervorgezaubert entstehen. Welch bedeutender Einfluß aber hiebei dem Schachspiel gegönnt werden muß, kann sich nicht Einer verheimlichen, dem dessen innere Natur kein Geheimniß ist. — —

Es ist wahr, die gegenwärtige Zeit schreitet wie ein Riese über die Erde, und doch ist das Alterthum immer noch eine unerschöpfliche Goldmine, welche dem ernsten Forscher die köstlichste Ausbeute gewährt. So bietet auch der eherne Grund, auf welchem die Staaten des Alterthums ruhten, gerade jetzt zu den mannichfaltigsten Betrachtungen nicht geringen Stoff. Es stützte sich dieser unverkennbar mit auf den Theil der Gesetzgebung, der die öffentlichen Spiele hervorrief, oder selbige zu regeln sich zum Zweck setzte. Ueberhaupt herrschte in der Gesetzgebung der frühesten Staaten des classischen Alterthums das Bestreben vor, mehr auf die Veredlung der Masse zu wirken, als zahllose Strafgesetze für selbige zu erdenken, während es heut zu Tage vor diesen fast gar nicht zu prompter Justiz kommt, und für die eigentliche Veredlung der Masse des Volkes gerade am wenigsten gethan wird; man müßte denn die Lautirmethode, oder die Fertigkeit ein geistliches Lied vom Blatte singen zu können, einzig für solche gehalten wissen wollen. Jene Verfassungen wußten immer, und am meisten

durch Spiele, dem Geist und der Gesinnung des Volkes gleichsam wie einem Instrument die rechte Höhe zu geben, und diese Tendenz liegt fast allen religiösen Festen zu Grunde, welche größtentheils die eigentlichen Erziehungsinstitute der alten Völker bildeten. Somit läßt eine Staatsverfassung, welche die Masse der Bevölkerung in ihren Erholungen sittlich und zeitgemäß zu führen versäumt, das fruchtbarste Feld ihrer Thätigkeit muthwillig brach liegen, und untergräbt früh oder spät ihre, wenn auch übrigens felsenfeste Fundamente. Daß aber gewiß auch Römer und Griechen das Schachspiel, wenn sie es gekannt hätten, mit in den Cyklus ihrer Erziehungs- und Bildungsmittel für Jugend und Volk gezogen hätten, kann nur der in Abrede stellen wollen, der über solches allein nach seinen äussern Erscheinungen aburtheilt, der nicht stark und frei genug ist, sich von unrühmlichen Vorurtheilen, die bei ihm der Name Spiel erzeugt, los zu machen. Um so mehr mahnt also die jetzige Zeit, die, wie an den Einzelnen, so an die Völker, die Forderungen nur steigert, nichts unversucht zu lassen, was mit zur Veredlung der Nationen mitzuwirken unverkennbar die Bestimmung hat; und es beeile sich daher jeder Staat, dem es mit dem Wohl aller Volksklassen Ernst ist, bei einer allgemeinen und unausbleiblichen Reform auch das Schachspiel in seinen Schulen mit einzuführen*). — —

*) Das bloße Erlernen des Schachspiels und eine willkührliche Unterhaltung damit, kann jedoch der Jugend durchaus nichts weiter nützen, als ihr höchstens zuweilen einen Zeitvertreib edlerer Art zu gewähren, und obschon auch dadurch unendlich viel bei der Jugend gewonnen wäre, so reicht dies allein zu dem, was hier gefordert wird, doch noch nicht aus. Denn nur wenn es zum förmlichen Lehrgegenstand gemacht, und als die erste und beste Gymnastik für die jugendliche Denkkraft betrachtet wird, kann dadurch den noch lenksamen Charakter der Knabenwelt eine bestimmte, bleibende und ernste Richtung gegeben werden. Gleichviel ob dieses Spiel der Lehrer als Vorschule der Kriegswissenschaft, oder als bloße Uebung der Seelenkräfte hält; immer muß er die Sache mit Ernst und consequenter Beharrlichkeit betreiben, bei seiner Unterweisung in diesem Spiel es wie mit jedem andern Lehrgegenstand halten, Belohnungen aussetzen, und Nachlässigkeiten ernst rügen, in seinem Vortrag darüber Betrachtungen der mannichfaltigsten Art glücklich einzuflechten wissen, überhaupt dabei methodisch verfahren. Er muß, und zwar täglich, Aufgaben seinen Schülern ertheilen, z. B. bei dieser oder jener gegebenen Stellung, den Gegner nach so und so viel Zügen; oder auf diesem oder jenem Feld, und mit dieser oder jener Figur matt zu setzen; eine Forderung, über welche der Lehrer bei der fast unzähligen Menge von Desseins und Thematen nie verlegen seyn kann. Denn nur allein auf diese Weise, wenn der Jugend solches zur absoluten und täglichen Aufgabe, somit zum Gegenstand des angestrengtesten Nachdenkens gemacht wird, kann die Erler-

Unkunde oder Mißgunst würde es verrathen, wollte man nicht gestehen, daß die Kriegskunst gleich einem Titanen unter den Wissenschaften emporstrebt, und dennoch steht in vielen Staaten die Bildung der Officiere in gewaltiger Disharmonie zu ihren herkulischen Forderungen; ja der Grund der Bildung der Meisten dieses Standes liegt bei weitem nicht tief genug, um zur Höhe der Weltbildung, geschweige denn zu der der Wissenschaft überhaupt im richtigen Verhältniß zu stehen, so daß ein Stand, der mit vollem Recht der erste im Staate sein könnte und sollte, den übrigen nur schroff und deswegen fast entfremdet gegenüber steht. Es ist dies kein Wunder; man werfe nur einen Blick nach den Pflanzschulen derselben, und man wird sich mit einmal im Reinen sehen. Denn in den Militärschulen im alten Styl kann sich unmöglich der freie Geist der Wissenschaft, wie auf den eigentlichen Hochschulen, bewegen und gefallen; ihm entfiedern vielmehr unnatürlicher Zwang und Pedantismus — leider nicht die einzigen rudera veralteter Ansichten — gewaltsam jedes eigenthümliche Aufstreben, und in den Nachwehen solcher überdies noch so kostspieliger Institute, in den so verderblichen als lächerlichen Kastengeist, und in einer nur Sclavensinn und Beschränktheit verrathenden verschrobenen Ansicht von Welt und Staat, werden die großen Mängel in der Erziehung zum Officier erst recht kennbar. Mit dem Eintritt in das Heer erhält von den meisten dieser jungen Helden die Wissenschaft — ihnen eine lästige nur aufgedrungene Gefährtin, die sie nie als den ewigen Genius der Menschheit mit freudiger Seele begrüßen konnten — den Abschied, und nur noch in den Romanen, oder in der Comödie stolzieren sie mit dem Schatten des Zeitgeistes einher. Selbst die so zweckmäßige Errichtung von Regimentsbibliotheken kann den erstickten Sinn für ächt wissenschaftliche Bildung nicht mehr hervorrufen, und seelenvolles Leben in das ewige Einerlei des Garnisondienstes hauchen. Bis daher diesem Uebel durch Errichtung eines akademischen Lehrstuhls *) für die Kriegswissenschaft wird abgeholfen seyn, wodurch

---

nung des Schachspiels auf die Entwicklung des Geistes und des Charakters der Jugend einflußreich werden; nicht aber, wenn es dem Knaben blos gelehrt und ihm allein das Spielen desselben als anständige Erholung anempfohlen wird, in welchem Falle es immer auch nur Spielerei bleibt, die ihn entweder gar nicht, oder nur oberflächlich in seinem Innern berührt.

*) Bis es aber dahin kommt, sollte die Myriade teutscher Jünglinge auf Universitäten Vereine unter sich bilden, in denen man sich das Studium der Kriegswissenschaft zum ernsten Zweck setzt, um einst

sich ein ächt vaterländisches Heer wie von selbst gestaltet, indem sich dann keiner — weß Standes er auch sey — hat er sich einmal auf den dazu erforderlichen wissenschaftlichen Standpunkt geschwungen — von dieser Laufbahn ausgeschlossen sieht; ist es für jeden denkenden Chef Pflicht, bei seiner Soldateska das so sehr vernachläßigte Schachspiel als Palliativmittel in dazu festbestimmten Stunden einzuführen, es möchte sonst mancher seiner Untergebenen mit Cajetan in den feindlichen Brüdern auszurufen sich gar oft genöthiget sehen:

---

dem gemeinsamen Vaterland in den Zeiten der Gefahr mit Kopf und Arm dienen zu können. Ueberhaupt ist besonders das Studium der Kriegsgeschichte für jeden, der sich aus Liebe den Wissenschaften widmet, und nicht das bloße Brodstudium im Auge hat, schon deshalb von großen Nutzen; weil gar viele der alten Classiker nicht mit Erfolg ohne Kunde der alten Kriegskunst gelesen werden können. Jedoch auch auf den Charakter äußert es nicht geringen Einfluß, und stählt somit den moralischen Muth, durch welchen allein ein Volk seine Selbstständigkeit erhalten, oder wieder gewinnen kann: denn die Vaterlandsliebe saugt mit die beste Nahrung aus einer anhaltenden Lectüre der Kriegsgeschichte. Gewiß aber bringt das Studium derselben dem denkenden Kopf, der sich ihm in einsamen Augenblicken gern überläßt, zehnmal mehr Gewinn, als gehaltloser Fleiß, der den Kopf mit den fluchwürdigen und blutgedrängten Albernheiten der Kirchenväter und Ketzer vollzupfropfen sich abmüht, oder die ganze Thatkraft an den Wust der Novellen verschwendet. Ein Mann ohne kriegerische Tugenden ist wie ein Mensch ohne Ehrgefühl, oder wie ein Volk ohne Nationalstolz, und je mehr Talente ihm zu Theil wurden, je weniger achtbar ist er ohne die erhabenen Vorzüge des Vaterlandsvertheidigers. Es entbehrt ein solcher den schönsten Schmuck des Mannes, gleichwie das Weib durch Buhlerei aufhört die Krone der Schöpfung zu seyn. Nur dann aber, wenn Geist und Charakter gleiche Ausbildung, einen antiken Guß von Bildung erhalten — das mysterium magnum der Gesetzgebung wie der Pädagogik — können diese Tugenden die Probe bestehen: nur dann ist vom Volk wie vom Staat Großes und Herrliches zu erwarten. Daß aber solche Vereine — man erinnere sich nur des Göttinger Hainbundes, war seine Tendenz gleichwohl anderer Natur — gewiß solche Vorzüge erzielen würden, läßt sich mit Entschiedenheit vorher bestimmen. Man könnte dann diese jungen Männer nicht unpassend als milites literati begrüßen, also mit einem Namen, der am Ausgang des Mittelalters und noch im Anfang der neuen Zeit gebräuchlich, an das Größte, an das Wiederaufleben der Wissenschaften, und zugleich an den ächt ritterlichen Geist, von dem auch die literarische Welt durchdrungen war, recht lebhaft erinnert. Als Vorläufer solcher gelehrten Erholungen dürfte aber der akademischen Welt einstweilen auch das Schachspiel sehr zu empfehlen seyn, das, abgesehen von jedem andern Vortheil, den es gewährt, gewiß eine würdigere und solchen Vereinen ganz angemessene Unterhaltung wäre, als die alles Sinnes und Witzes ermangelnden Bierspiele, welche man mit Fug und Recht die Epidemien der Akademien nennen kann.

„Sage, was werden wir jetzt beginnen,
Da die Fürsten ruhen vom Streit,
Auszufüllen die Leere der Stunden,
Und die lange unendliche Zeit?“

Auch kann die Lehre vom Schachspiel durch Episoden der mannichfaltigsten Art, z. B. über Politik und Völkerverhältnisse durchwebt werden, so daß sie eine Art Mosaik bildet, gleichsam ein Philosophem über das Panorama der Gegenwart, welche in Wahrheit vollkommen den Anblick eines Schachspiels gewährt. Solche Episoden sind dann selbst wieder ein Spiel, und zwar einer freien ungebundenen Phantasie, welcher nur deshalb die Zügel gelassen werden, um dadurch den trockenen Ernst der Schachspielgeheimnisse in etwas, und zwar auf englische Manier zu würzen, und dem Ganzen eine gewisse nothwendige Schattirung zu geben, die besonders auf diejenigen der Schachspieler sehr wohlthätig einwirken wird, welchen bis jetzt das Schachbrett, aber auch nur das Schachbrett, der einzige Gemeinplatz ihrer Gedanken war, und denen die Schachkönige die Idole von der höchsten irdischen Majestät lieferten.

Diese aus so verschiedenartigen Stoff gebildeten Episoden und Anmerkungen wären dann auch leise Klänge aus den Regionen der Zukunft, den sinnverwandten Freunden die glücklichen Resultate sorgsamer Pflege des königlichen Spiels schon im Geist zu verkünden. — —

Der ganze Orient huldigt dem Schachspiel, in den meisten Ländern Europens hat es schon vor Jahrhunderten das Bürgerrecht erhalten, nur allein in Teutschland ist es fast wieder ein Fremdling geworden; in seinen Marken allein eine seltene Erscheinung. Man wundert mit Recht sich darüber. Der Teutsche, von Natur ruhig und nachdenkend, liebt weniger, als jede andere Nation rauschende Vergnügungen, Verstand und Phantasie halten in ihm sich gegenseitig das Gleichgewicht; selbst noch in seinen Erholungen herrscht unverkennbarer Ernst. Er weiß auch der geringfügigsten Sache Bedeutung abzugewinnen; es liegt in seinem Charakter, Alles vorzugsweise von seiner ernsten Seite zu betrachten, und selbst das Spiel treibt er mehr aus Begierde nach Gewinn, als aus Erholung. Was wäre also wohl natürlicher, als vor allen auf teutschem Boden das Schachspiel heimisch zu wähnen, ein Spiel, das wie kein anderes Ruhe und Nachdenken erfordert? Demungeachtet konnte sichs in den letzten Jahrhunderten sorgsamer Pflege bei den Teutschen nur selten erfreuen, während der leben-

dige Franzoſe, der leidenſchaftliche Italiener und Spanier, der feurige Pole und der hochherzige Ungar ſich ihm mit großer Vorliebe hingeben.

Es wäre dieſe Erſcheinung ein pſychologiſches Räthſel, hätte uns nicht die Erfahrung den Schlüſſel zu ſeiner Entzifferung faſt aufgedrungen. Denn es iſt bewieſen, daß unter den Europäern der Engländer und der Teutſche in der Regel am Beſten ſpielt. Es trägt alſo nur der Mangel an tüchtigen Vereinen, die ſich nicht kindiſche Spielereien, ſondern die Verbreitung dieſes trefflichen Spiels zum männlichen Zweck ſetzen, überhaupt der Mangel ernſter Würdigung und anhaltender Aufmunterung zu ſelbigem die Schuld, während in andren Ländern ſolche Vereine der Hauptſtadt ſich durch alle Provinzen verzweigen und dadurch der Ausbreitung deſſelben mächtigen Vorſchub leiſten. Würden nun auch in Teutſchland die hie und da vegetirenden Schachſpielvereine mit Ernſt und Beharrlichkeit ſich die Verbreitung dieſes Spieles zur Aufgabe machen, ſo ließe ſich leicht vorher beſtimmen, wie das Schachſpiel gar bald zum Nationalſpiel ſich würde erhoben ſehen; was für Bildung und Moralität von faſt unabſehbar günſtigen Folgen wäre. — —

Faſt iſt es daher bei dem anerkannt mächtigen, auch in obigen Stellen als unleugbar hingeſtellten Einfluß des Schachſpiels auf die Entwicklung und Ausbildung der Seelenkräfte, wie des Charakters, bei dem im Allgemeinen ungünſtigen Urtheil über die Chartenſpiele, bei der Menge an Vereinen zu beſondern, ja oft ganz barrocken Zwecken, bei der erloſchenen Tendenz ſo manches Ordens, bei dem wirklichen und erzwungenen Eifer unſerer Tage, gemeinnützig zu ſeyn, oder wenigſtens es zu ſcheinen, um z. B. auf Wohlthätigkeits-Verzeichniſſen ſeinen werthen Namen paradiren zu ſehen, nicht zu begreifen, wie ſich noch nie eine Geſellſchaft dazu bilden mochte, in den Kreiſen der Jugend das Schachſpiel einzuführen und über deſſen weitere Ausbreitung ſorgfältig zu wachen; läge es nicht auf platter Hand, daß gerade das Erlernen des Schachſpiels nicht jedermanns Sache iſt, und ſelbſt viele Spieler vor dem Gedanken, es nur für eine würdige Uebung des Scharfſinns halten zu müſſen, erſchrecken. Denn im jugendlichen Alter muß mit der Erlernung deſſelben begonnen werden, weil das Spiel immer auch bei aller Denkkraft gleichſam einen gewiſſen techniſchen Ueberblick heiſcht, dem man ſich ſpäter ſelten mehr aneignet, ſo wie das Gefühl des Mangels an ſelbigem ſtets das Abſchreckende für den Anfänger, beſonders den bejahrten, iſt. Und dennoch berechtigt die Anwartſchaft, das Nationalſpiel auch der abendländiſchen Völker zu werden, das Schachſpiel

zu den schönsten Erwartungen; und dies ist der zweite Pol seiner Bestimmung und Zukunft.

Ob dieser zweifachen und hohen Bestimmung heischt es denn nun aber auch die Würde des Schachspiels, nicht allein jeden modernen Namen bei der Benennung neuhinzukommender Figuren zu vermeiden, sondern auch den schon vorhandenen wieder ihren ursprünglichen Benennungen vollkommen entsprechende Namen zu geben*). Der Name des Königs muß allein, aber unbedingt beibehalten werden, indem es keinen würdigern Hochpunkt für das Schachspiel geben kann, da nichts mit der königlichen Würde, Bestimmung und Majestät im Staats- und Völkerleben zu vergleichen ist. Auch fordert die Beibehaltung dieses Namens die Bestimmung der Figur von selbst, um welche, wie in der Ilias um die Leiche des Patroklus, schon Jahrtausende gekämpft wird, nicht weniger die Erhabenheit ihres Charakters, die sich in der gegenseitigen hohen Anerkennung dieser beiden ersten Figuren des Spiels kund giebt, und die ihre Wesenheit auch dadurch näher bezeichnen, daß sie sich einander erst am Schlusse des Dramas begegnen. Vor allen dürfte aber der Feldherr, welchen kindische Frömmigkeit im Mittelalter als Himmelskönigin begrüßte, und dem eine verunglückte, höchst lächerliche Galanterie auch jetzt noch in einer, wenn gleich mit Purpur verbrämten, Weiberschürze auftreten läßt, wieder in seine alten Rechte einzusetzen seyn, so wie es gar nicht zweckwidrig wäre, den Cavall (den sogenannten Springer, wozu der Name der leichten Reuterei, welche man Ringerpferde hieß, mag Veranlassung gegeben haben) Partisan zu nennen, da er ja im vollsten Sinne des Worts der Partheigänger des Schachheeres ist. Die Figuren, welche wir jetzt ohne triftigen Grund: Laufer heißen, wurden ursprünglich Elephanten genannt, und da diese, wie später soll gezeigt werden, die schwere Reuterei der ältesten asiatischen Heere bildeten, so wäre die Benennung: Cavalier ganz der Sache entsprechend. Denn obschon jene Schützen im Wiegenalter der wiedererstehenden Kriegskunst, die sich immer freiwillig und auf eigne Faust vor der Front ihrer Armee herumtummelten, und welche die Franzosen enfants perdus hießen, auf teutsch Läufer

*) Der Verfasser dieser Ideen vom Schachspiel travestirte sich gewissermaßen einmal das Schachspiel, und schuf es zu einen Hoflager um. Da gab es denn nun außer dem König: Maitressen, Prälaten, Hofschranzen, Hofnarren, Hofräthe, Hoffuden und Heiducken. Das Volk aber bestand aus Bettlern und Schergen.

genannt wurden, so paßt doch dieser Name keineswegs für diese Figur des Schachspiels, und könnte noch eher auf den Cavall übergetragen werden, der ja gewöhnlich schon im Anfang jeder Schachparthie eine Hauptrolle, und zwar ganz im Geiste jener Benennung spielt, indem seine Bestimmung gewiß weit mehr Aehnlichkeit mit dem Herumtummeln jener Schützen vor der feindlichen Front hat, als mit den Funktionen der ursprünglich die schwere Reuterei des Schachheeres vorstellenden Figuren. Diese Schachfigur hatte überhaupt hinsichtlich ihrer Benennungen ein sonderbares Schicksal. So nennen sie noch jetzt die Engländer: Bischoff und die Franzosen: Fou, etwa zu teutsch: Schalksnarr. In einigen Provinzen Hollands heißt der Laufer: Rathsherr, und in einigen Geck. Wahrlich gar keine üble Zusammenstellung! denn auch jene sind gewöhnlich wie diese, nachher klüger als zuvor. Auch der Name Thurm ist als Bezeichnung der Figur, welche ursprünglich Roch heißt, nicht der Sache entsprechend, es dürfte daher in Europa eher der ursprünglich indische beizubehalten seyn. Nicht weniger unpassend werden die acht kleinen Figuren des Spiels Bauern genannt; obschon die Benennung: Banden weit besser wäre. Im Mittelalter wurden sie Fenden (Fenten) genannt, entweder von dem Wort Wende, oder dem italienischen Fante (Fantassin). Beide Abstammungen konnten den ursprünglichen Charakter dieser Figuren getreu bezeichnen: denn die Wenden waren die unterjochten der Teutschen, und die Fußknechte nicht weniger die Leibeigenen der Ritter, und somit dachte man sich in jener Zeit die letzte Classe der Schachsteine ganz im richtigen und ursprünglichen Verhältniß zu den übrigen Figuren des Spiels.

§. 4.

Geschichte des alten Schachspiels.

Das alte Schachspiel ist eine Erfindung des Orientes, älter als unsere Zeitrechnung, aber demungeachtet dem classischen Alterthum fremd, das treuste Abbild der uralten ostasiatischen Kriegsführung, und selbst in den spätern Variationen der Chinesen und Perser über dasselbe erscheint mehr oder minder glücklich das Bestreben, in selbigen die herrschenden Kriegsgebräuche ihres Landes darzustellen, das bei den auf bloße Willkühr sich gründenden albernen Abarten, oder Mißgeburten des Schachspiels im Mittelalter leider fast ganz vermißt wird. Es wird dieses Spiel vorzugsweise das königliche

genannt,

genannt, weil es unbedingt unter allen Spielen das geistreichste und von unendlicher Mannichfaltigkeit ist*), von welchem sich jeder Zufall ausgeschlossen sieht, und wo nur Scharfsinn und Besonnenheit den Scepter führen; ja man wird es gewiß bald und mit vollem Recht gar nicht mehr in der Sphäre der eigentlichen Spiele begriffen wissen wollen, und es, wie schon seit Jahrhunderten die Muhamedaner, denen, wie bekannt, ihre Religionsgesetze alle anderen Spiele verbieten, für das halten, was es seiner innern Natur nach ist, für eine reine Verstandesbeschäftigung; obschon auch die Möglichkeit vorhanden ist, selbiges in der blos nach Figuren haschenden Manier eines Anfängers und nach Art und Weise der weniger cultivirten Völker behandeln, als mit aller nur erdenklichen Feinheit spielen zu können.

Verhallt ist der Name seines Erfinders im Lauf der Jahrtausende, verklungen für ewig, wenn ihn nicht etwa noch Europas wachsendes Interesse für indische Literatur aus den heiligen Büchern der Braminen hervorruft. Denn unverkennbar ist die Heimath des Schachspiels an den Ufern des Indus oder Ganges zu suchen, sonst würden sich ja um die Ehre der Erfindung gewiß eben so viele Hunderte von Völkern von jeher gestritten haben, als einst Städte um den altergrauen Sänger von Chios. Es fand sein zweites Vaterland in China und Persien, und wahrscheinlich wurde es in dem ersten weit früher heimisch, als in dem letzten; die Araber holten sichs von den Persern und verpflanzten es nach Spanien, von welchem Lande aus es sich allmählig in Europa weiter verbreitete, jedoch erst durch die Kreuzzüge daselbst allgemeiner wurde. Ungetheilten Beifall schenkten ihm somit die wilden Söhne asiatischer Nomadenstämme,

*) Denn die Menge der im Schachspiel möglichen Veränderungen läßt sich auf eine Zahl von 88 Ziffern — 1124 Quatuordecillionen — berechnen. Die ungeheure Größe dieser Zahl könnte man etwa auf folgende Art darstellen. Wenn unser Erdball aus dem feinsten Sande bestände, so würde er über 750 Quintillionen Sandkörner — 8000 auf eine Cubiklinie angenommen — enthalten. Wenn aber auch jedes dieser Sandkörner wieder ein eben so großer Erdball wäre, also eine Summe von Welten, gegen welche das sichtbare Sternenheer nur eine Bedette seyn müßte; so würde — wenn wieder auf jedes einzelne Sandkörnchen dieser 750 Quintillionen Erdkörper so viele Spiele gerechnet würden, als gemacht seyn könnten, wenn das ganze Menschengeschlecht seit ohngefähr 6000 Jahren, jung und alt, Tag und Nacht nichts weiter gethan hätte, als paarweise jede halbe Stunde ein Spiel beendigt, wodurch 55927 Billionen Spiele vollendet seyn würden — dennoch die Menge dieser möglichen Veränderungen noch lange nicht erschöpft seyn.

wie die gebildetsten Völker des Morgen- und Abendlandes, und in den Marmorhallen der Fürsten machte es eben so schnell sein Recht auf allgemeine Werthschätzung geltend, wie im glühenden Sande afrikanischer Steppen. Seinem unermeßlichen Reichthum huldigten zu jeder Zeit die größten Geister aller Nationen, und sahen in seinen unendlichen Labyrinthen die Vorschule fürs praktische Leben; ja an diesem Miniaturbilde des Krieges stählten sie sich in den Stunden der Erholung zum Ernst ihres Berufes.

Unter diesen glänzen als Sterne erster Größe: Suleimann der große Osmanen-Sultan (1529), Gustav Adolph, Friedrich der Einzige, Napoleon der Unerreichbare. Auch der große Churfürst von Brandenburg, Kaiser Joseph, Carl V., der XII., und Carl der Große spielten häufig Schach; ja der Eroberer Timur pflegte stets vor dem Anfang jeder seiner Schlachten mit seinen Feldherren eine Parthie Schach zu spielen, um ihnen recht lebhaft ihre Pflichten im bevorstehenden Kampf vor die Seele zu rufen. Napoleon hatte sogar selbst seine Schlachtfelder nach Art eines Schachbrettes auf der Charte geordnet, und vollzog auf ihr alle Bewegungen seiner Armee, wie ein Meister des königlichen Spiels eine Schachparthie leitet. Friedrich der Große war Enthusiast für dasselbe, spielte es selbst als Meister und unterlies nie, wie nach ihm Joseph und Napoleon, es bei jeder Gelegenheit seinen Officieren als eine ihrem Stande vollkommen entsprechende Unterhaltung anzuempfehlen. Unter den Marschallen Napoleons war es der Löwenkühne Massena, der am besten Schach spielte, und unter den Generalen Friedrichs sein Jugendfreund Fouque. Der ernste und tiefsinnige Laudon wurde in diesem Spiele, wie auf dem Schlachtfeld, höchst selten besiegt, während der ungestümme, rastlose Schwedenkönig fast jede Parthie verlor, indem er immer nur mit dem König rückte, der deswegen auch jetzt noch im Sprüchwort fortlebt.

Aber nicht allein Feldherrn und Staatsmänner, sondern auch Dichter und Philosophen, z. B. Voltaire, Schiller und der große Leibnitz, von welchen der letztgenannte, wie bekannt, den Satz aufstellte, daß das Schachspiel zur Wissenschaft erhoben werden könne, brachten der Erhabenheit dieses Spiels viele ihrer Stunden als freudigen Tribut dar, während die größten Mathematiker mit dem nämlichen Scharfsinn und Eifer, der sie Sonnenpfade berechnen lies, selbst auf dem Schachbrett Probleme zu lößen versuchten.

Die trefflichste der jüngsten Lobreden auf das Schachspiel ist endlich wohl Napoleons beständige Würdigung desselben, und seine tägliche Beschäftigung damit auf seiner

einsamen Insel. Der Mann, dessen Donner die stockenden Pulse der Völker in rasche Bewegung setzten, dessen Gedanken die Marken der nächsten Jahrhunderte überreichten, der Mann, welcher sich einen tragischen Charakter wie keiner in der Weltgeschichte errang, den die kommenden Generationen als den politischen Welterlöser begrüßen und feiern werden, welchen es selbst in seinem Exil nicht an würdiger Beschäftigung fehlen konnte; dieser Mann zählte mit zu seinen regelmäßigen Erholungen, nebst der Lectüre seiner Lieblingstragödien, stets auch das Schachspiel.

Lichtenbergs Ausspruch: es sey das Schachspiel nur eine Unterhaltung für Bauern, ist demnach eigentlich nur ein Compliment für selbiges; denn er will dadurch wahrlich nichts anderes sagen, als daß Leute, deren gewöhnliche Beschäftigung in Handarbeiten besteht, zur Unterhaltung ein Spiel, das die ganze Denkkraft des Menschen in Anspruch nimmt, leichter sich wählen können, als Männer, die beständig den Kopf arbeiten lassen: er vergaß jedoch dabei, wie schon allein in der Abwechslung der Gegenstände für den Denker die einzig nöthige Erholung liegt. Selbst Göthes hartes Urtheil zeugt nur für die Trefflichkeit desselben, indem er in solchem auf den nicht geringen Einfluß, welchen es auf ganze Völker äußert, unverkennbar hindeutet; einen Einfluß, den selbst die genialsten Männer auch hinsichtlich ihrer zugestehen, wie denn unter andern Jean Paul in einem Brief an Jacobi sich ganz unwillkührlich darüber äußert, wenn er sagt: „Außer der Philosophie weiß ich kein so gutes Treibmittel des Gehirns, als höchstens Kaffee und Schach."

Auch trägt die Spielweise jedes Volkes, wie die des Individuums, das Gepräge seines Charakters. Der Orientale spielt es mit einem Ernst, mit einer Ruhe, wovon man im Abendland gar keinen rechten Begriff hat; der Engländer würzt fast jeden Zug durch gehaltvolle Betrachtungen, theils über die Lage des Spiels selbst, theils über Welt- und Völkerverhältnisse, der Franzose hingegen zieht schnell, und man kann ihn nicht unter die größten Spieler zählen. Der Teutsche verläugnet auch hier seinen Nationalcharakter nicht, spielt es bedächtlich, aber gut, jedoch selten, während es ohngefähr vor vier Jahrhunderten in Teutschland, besonders an den Höfen, sehr beliebt war; ja es galt an diesen die Unkunde desselben für Schande, so wie etwa in unlängst verflossener Zeit die Unbekanntschaft mit der französischen Sprache für Mangel an Weltbildung genommen wurde. Der Italiener und Spanier spielt es mit angeborner Leidenschaftlichkeit und rasch, aber demungeachtet gar nicht schlecht; das wahre Treibhaus

großer Spieler ist jedoch für den Orient, vorzüglich Persien, und für Europa, vor allen England. Bei Halberstadt existirt in dem Dorfe Ströbeck schon seit einigen Jahrhunderten eine ordentliche Colonie von Schachspielern, die sich besonders durch sittliches Betragen, das sichunter andern auch in der Enthaltsamkeit der so verderblichen Chartenspiele kund giebt, vortheilhaft auszeichnen.

§. 5.

Charakter desselben.

Die Schlachten der Alten im Wiegenalter der Kriegskunst waren nichts weiter als große Zweikämpfe, in welchen der eine Kämpfer nicht eher ausfiel, als bis der andere bereit war, den Stoß zu pariren. Denn von künstlichen, unmittelbar den Treffen und Schlachten vorhergehenden Manövern und Evolutionen trifft man in der ältesten Kriegsgeschichte keine Spur an, noch weniger aber einen Funken strategischer, erst Einigen der größten Heroen der Griechen, Carthager und Römer vorbehaltenen Combinationen, welcher Licht auch über manchen andern höchst interessanten Gegenstand der alten Geschichte verbreiten könnte. Ueberdies wurden die ältesten Schlachten nur auf freier Ebene geschlagen, und in solchen im wildem Handgemenge so lange fortgekämpft, bis der eine Theil besiegt sich in gänzliche Flucht auflößte, und nicht die leisesten Anklänge verrathen weder ein zeitgemäßes Abbrechen der Schlacht, oder etwa gar gelehrte Rückzüge, noch einen kluggeordneten Rückhalt, oder kunstgerechte Verfolgung der geschlagenen Feinde. Wenn man nun alle diese Umstände im Auge behält, so ergiebt sich daraus das hohe Alter des Schachspiels von selbst, indem in selbigem unverkennbar die nemlichen Merkmale enthalten sind, welche immer das Wiegenalter, wenn auch einer riesenartigen Kriegskunst bezeichnen. Es veranschaulicht somit die Kriegskunst in ihren ersten Regungen und Entwicklungen als solche, und zwar selbige gleich nach dem Verschwinden des Dämmerlichtes der vorhistorischen Zeit, in der jugendlich kräftigen Frische des Völkermorgens. Und so stellt sich denn nun auch Asien, wo dem Kriegsgott die Erstlinge seiner thränenreichen Opfer gebracht wurden, als das Vaterland des Schach-

spieles von selbst dar; verriethen nicht schon anderweitige Criterien den orientalischen Charakter desselben, und insbesondere den des ostasiatischen Ursprungs.

Daß also auch diese erste und älteste Spielweise etwas anders seyn solle, als eine sinnbildliche Darstellung des Krieges, wird demnach niemand behaupten wollen, eben so wenig, es sey diese überall gebräuchliche einfache Spielweise das verbesserte von jedem überflüssigen Auswuchs gereinigte Produkt mehrerer Köpfe verschiedener Zeiten, was eben so ungeräumt wäre, wie die Behauptung hinsichtlich der homerischen Rhapsodien. Es ist vielmehr ein wohlgeordnetes Ganzes, das, wie Minerva aus Jupiters Haupt, aus dem Gehirn des Erfinders wie mit einmal und vollkommen fertig hervorsprang, und das sich als solches in einer gleichen und einzigen Aufstellung, in der Abwechslung der Züge der beiden Spieler, in einer durch das Schachbrett versinnlichten, von jedem Terrainhinterniß entblößten ebenen Fläche, vor allen aber in der die Charaktere der damals vorherrschenden Waffengattungen durch die Gangart der Figuren so meisterhaft bezeichneten Darstellung unfehlbar kund giebt.

Prototyp des Schachspiels ist aber die alt-indische Kriegsführung, wie aus folgenden Momenten unbestreitbar hervorgeht. Denn schon die Form des Schachbretts spricht laut zu Gunsten der Behauptung, daß das Schachspiel eine indische Erfindung sey, und zwar deswegen, weil es ein Quadrat und kein Oblongum bildet, welches letztere in den spätern Variationen der Perser und Teutschen über das Schachspiel der Fall war. Denn das Quadrat ist schon in den ältesten Zeiten in den Riesenbauten einer fast vorhistorischen Welt als Symbol der Flächenverhältnisse hingestellt, und besonders in den indischen Bauwerken bildet das Viereckige den vorherrschenden Charakter derselben. So waren auch die Zahlen 4 und 8 die Symbole der Flächen- und Körperverhältnisse, und so erscheint denn nun gleichfalls die Zahl 8 als Quadratwurzel der Gesammtzahl der Schachfelder, somit als Grundzahl sowohl der Horizontal- als Vertikallinien der Felderreihen des Schachbretts.

Die alten Indier theilten sich in vier Kasten, von welchen die der Braminen, welche in den frühesten Zeiten auch Krieger in sich begriff, und die des eigentlichen Kriegerstammes die ersten in jedem der indischen Reiche waren. Wenn nun ein Staat von jenen 120 indischen Völkerschaften einen andern derselben mit Krieg überzog, so wurden die andern Kasten dieser beiden kriegführenden Staaten von keiner der mit einander im Kampf verwickelten Kriegerkasten beunruhigt, und gleichsam aus dem

Spiele gelaſſen. Es iſt dies gewiß eine ganz eigenthümliche, und bei dem aus ihrer früheſten Geſchichte zur Genüge hervorſchimmernden kriegeriſchen Charakter der alten Indier eine wahrhaft großmüthige Art Krieg zu führen, und mag ſich urſprünglich von der großen Ehrfurcht vor den Braminen hergeſchrieben haben, während an der Verſchonung der niedern Volksclaſſen gewiß weniger das Mitleid, als eine wirkliche Verachtung Antheil hatte, welche ſich faſt in jedem ihrer Verhältniſſe gegen dieſe nur zu ſehr ausſpricht. Dieſe uralte Sitte hat nun zweitens den Erfinder des Schachſpiels veranlaßt, auf gleich großmüthige Weiſe den König ſeines Spiels immer vor der Gefahr durch den Ruf: Schach! warnen zu laſſen, indem, wie bekannt, die indiſchen Könige in den früheſten Zeiten, ehe die eigentliche Kriegerkaſte aus ihrer Mitte dem Volke ſeine Fürſten gab und die Braminen allein auf das Prieſterthum beſchränkte, aus dem Kriegerſtamme der Braminenkaſte gewählt wurden; alſo aus einer Kaſte, welche ſelbſt im feindlichen Lande hochgeehrt werden mußte; was im Schachſpiel durch den warnenden Zuruf: Schach! vollkommen ausgedrückt iſt, und gewiß am kräftigſten mit für die Behauptung ſpricht, daß ſeine Erfindung als ächt indiſchen Urſprungs gerühmt werden darf.

Ferner ſetzen die verſchiedenen Claſſen der Schachfiguren, in die ſie nothwendig ihrer Beſtimmung wegen zerfallen müſſen, die urſprünglich indiſche Abſtammung dieſes Spiels außer allen Zweifel. Die alten Indier theilten ſich nemlich in zwei Hauptraçen: in die weiße und dunkle. Jene beſtand aus drei Kaſten, und dieſe aus einer. Jene drei waren die herrſchenden, und dieſe die verachtete und beherrſchte (Sudra). Oder kann man etwa, ohne ſich an dem geſunden Verſtand gröblich zu verſündigen, die Figuren des alten Schachſpiels in mehr oder weniger als vier Claſſen ſondern? Fällt der König, mit deſſen erbleichender Sonne das Spiel endet, nicht von ſelbſt in die erſte Claſſe? Wer kann ſeinem Feldherrn die zweite ſtreitig machen, oder welche Figur des Spiels könnte ſich mit ihm in eine Categorie ſetzen? Iſt der abſolute Werth des Cavalls, des Elephanten, des Rochs — ungeachtet der erſte das, was ihm an Kraft abgeht, durch ſeine ganz eigenthümliche Gangart erſetzt, die ihm ein größeres Feld für ſeine Thätigkeit öffnet, der Roch hingegen, das, was ihm am Zeitmaas ſeiner Wirkſamkeit genommen iſt, ihm reichlich an Kraft beigelegt wurde — nicht ein und derſelbe, und ſie deswegen nicht alle von gleichem Rang? Kann endlich wohl die vierte und letzte Claſſe der Schachfiguren geläugnet werden?

Zuletzt verrathen die Momente, welche die Bedeutung und Bestimmung jeder der Schachfiguren versinnlichen, nur zu deutlich den indischen Ursprung des Schachspiels. Die alten Indier standen schon früh — abstrahirt man von dem jetzigen Standpunkt der Kriegswissenschaft und von den gesteigerten, lange noch nicht beschwichtigten Forderungen an dieselbe — auf einer hohen Stufe der Kriegskunst, die selbst die Griechen bewunderten. Die Grundzüge ihrer Heerbildung und Kriegsführung waren so großartig, wie ihre Gebäude, und setzen in Erstaunen, wie die Erinnerungen an den Sonnenpunkt ihrer Geschichte. Elephanten und Streitwagen bildeten die Grundpfeiler ihrer Schlachtordnungen, sie waren die Granitsäulen ihrer Unabhängigkeit, wie ihrer Heere; Reuterei auf Pferden erschien später in solchen und an eigentliches Fußvolk, das geschlossen, wie die Phalangen der Griechen focht, war in ihren blühendsten Zeiten nicht zu denken. Ueberhaupt müssen, um sich von der alt-indischen Kriegsführung keine falschen Begriffe zu machen, folgende Hauptsätze im Auge behalten werden:

1) Der Reuterkampf auf Elephanten und Cameelen ist im östlichen Asien bei weitem älter, als der auf Pferden.
2) Der Wagenkampf war, sowohl mit leichten als schweren Kriegswagen, in den östlichen Ländern Asiens Jahrhunderte lang das zweite Urelement der Schlachten, und lies den Gedanken an ein wirkliches Fußheer und an Gefechte mit solchem in Massen nur erst spät aufkommen.
3) Die später auf Pferden kämpfenden Reuter bildeten, obschon sie völlig geharnischt waren, im Gegensatz zu den Kriegern auf Cameelen und Elephanten die leichten Streiter des Heeres, und kämpften sowohl zu Fuß als zu Pferd, jedoch nie in geregelter Ordnung.
4) Was sich an Mannschaft zu Fuß bei einem indischen Kriegsheer befand, bestund aus dem Troß, oder den Knechten, deren jeder indische Krieger mehrere hatte, und war so wenig ein wirkliches Fußvolk, als diese Leute zur eigentlichen Kriegerkaste gehörten.

Für die Wahrheit dieser Behauptungen sprechen unbestreitbar historische Thatsachen. Denn es kann aus der Geschichte nachgewiesen werden, daß sich in den ältesten Zeiten die Indier einzig den Elephanten, und die Baktrianer nur der Cameele zum Kampfe, und beide der Pferde blos zum Ziehen der Streitwagen bedienten. Von jenen Völkern wanderte der Gebrauch der Elephanten zum Krieg, jedoch erst spät, zu

den Persern, von diesen zu den Nachfolgern Alexanders des Großen, und endlich von da zu den Carthagern, und der der Cameele von den Baktrianern ebenfalls, und zwar weit früher, zu den Persern und Arabern. Wohl hatten schon ursprünglich die scythischen und celtischen Völkerstämme Reuterei auf Pferden, und zwar eine vortreffliche, da aber diese Nationen weit später als obige den Schauplatz der Geschichte betraten, und spätern Ursprungs sind, so ist es ganz natürlich, daß in der Geschichte der Kriegskunst der Elephanten und Cameele als reisiger Kriegsgeschwader auch zuerst gedacht werden muß, und erst dann von der Reuterei auf Pferden gesprochen werden kann, wenn man sich der muthmaßlichen Periode ihrer Erfindung zu nähern glaubt. Immer aber wird es eine unentschiedene Frage bleiben: ob jene Urvölker im Laufe der Zeit selbst auf den Gedanken kamen, sich auch noch der Pferde zum Reiten zu bedienen, oder ob sie von obigen Nomadenvölkern diese Sitte später nur annahmen. Es soll ja aber auch nicht der erste obiger vier Hauptsätze beweisen, daß bei jedem Volk der Kampf von Elephanten und Cameelen herab älter sey, als der auf Pferden, was z. B. gleich die Heere der Aegyptier, die nie in ihren glänzendsten Zeiten Elephanten und Cameele, wohl aber schon ursprünglich Pferde zu diesem Zwecke gebrauchten, widerlegen; sondern er soll nur feststellen, daß jener Kampf an sich älter ist, und es absolut seyn muß. Denn da jene Länder, wo diese beiden Thiergattungen einheimisch sind, zugleich die Ursitze der Menschheit waren, und die daselbst wohnenden Stammvölker sich doch wohl nothwendig früher cultiviren mußten, als es bei den später ins Leben tretenden Nationen der Fall seyn konnte, Charakter und Anlage jener beiden Thiergattungen durchaus nicht obige Behauptung entkräftet, vielmehr der ernste, ja fast feierliche Gang der Kriege jener Nationen, der Kastengeist und vorzüglich die natürliche Beschaffenheit jener Länder solche nur bekräftigt; so ergiebt sich die Unzulänglichkeit eines jeden Einwurfs dagegen von selbst, und es wird zugleich mit als klarer Beweis hervorspringen, wie die Indier und Baktrianer (in collectiver Bedeutung genommen), die jene Urvölker bildeten, zuerst unter allen Völkern sich der Elephanten und Cameele oder Dromedare zum Kriege bedienen mußten; es mochten nun die ersten ihre spätern Reutergeschwader auf Pferden eigner oder fremder Erfindung zu danken haben.

So kann es nun auch aus den Quellen nachgewiesen werden, daß unter den gebildetsten Nationen des Orients die Israeliten die einzigen waren, die ursprünglich, d. h. bei Errichtung ihrer ersten Kriegsheere allein wirkliches Fußvolk hatten, indem

ihnen ein Religionsgesetz verbot, Wagen und Pferde im Krieg zu gebrauchen, was sie bis auf David und Salomo unverbrüchlich hielten, und erst unter deren glänzenden Regierung vergasen. Denn es geht aus mehreren biblischen Stellen hervor, daß auch die Aegyptier anfänglich nur Streitwagen und Reuterei besaßen, ja wie erst unter Sesostris, der das Land mit einer Menge von Canälen ausstattete, das Fußvolk in den Schlachten eine Rolle zu spielen anfieng. Da nun aber das Volk Israel kein Urvolk war, somit der Umstand, daß es anfänglich allein nur ein Fußheer hatte, den zweiten obiger Sätze so wenig entkräften kann, als den ersten der historische Beweis des frühern Vorhandenseyns ägyptischer Reuterei auf Pferden zu schwächen im Stande ist, da ja auch die Aegyptier kein Urvolk waren; so geht daraus unbestreitbar hervor, daß, gleichwie der Kampf auf Pferden jüngern Ursprungs ist, als der von Elephanten und Cameelen herab, der Wagenkampf dagegen weit älter ist, als der mit eigentlichen und vorzüglich mit geschlossenen Fußvolk; ja bei den Urvölkern sogar weit älter, als die Reitkunst im engern Sinn, mithin so alt, als wie der Gebrauch der Elephanten und Cameele zum Krieg. Denn in der vorhistorischen Zeit erscheint der Kampf zu Fuß blos nur als der rohe Faustkampf undisciplinirter Horden, fand in den ersten geregelten Kriegsheeren als veredelter Zweikampf, d. h. Mann für Mann und nur bedingungsweise statt, indem der edle Stolz der bevorrechteten Kriegerkasten des Orients es denselben durchaus nicht gestattete, zu Fuß in den Krieg und die Schlacht zu ziehen, und lebte erst in den spätern Heeren, und zwar auf eine Weise wieder auf, daß erst durch das Fußvolk die Kriegsführung der Vollkommenheit näher gebracht wurde.

Zu Gunsten dieser Behauptung wiederholen sich alle die Wahrheit des ersten Satzes feststellenden Momente. Am meisten spricht aber für sie die Würde der Kriegerkasten der uralten ostasiatischen Reiche. Nur sie waren die herrschenden, und selbst der gemeine Krieger dadurch unendlich hoch über die beherrschten Kasten gestellt. So hatte jeder indische gemeine Krieger zur Pflege der Pferde und Führung der Elephanten seine eignen Leute, so wie hinwiederum seine bestimmten Waffenträger, und vielleicht folgten ihnen auch die vom Staate besoldeten Waffenschmiede in den Krieg, die jedoch aus einer niedern Classe, als jene von den einzelnen Kriegern selbst besoldeten Waffenträger waren. Diese Leute nun, welche man recht gut mit den Knappen des Mittelalters, oder noch besser mit den Pagen der französischen Gensdarmen im fünfzehnten Jahrhundert vergleichen könnte, machten mit ihren Herren unmittelbar ein Ganzes

aus, was man durch die in der Wiegenzeit der neuen Kriegskunst gebräuchliche Benennung: eine volle Lanze, sehr richtig bezeichnen würde. Und dieser Rang nun, in welchem selbst jeder gemeine Krieger stand, ertheilte jedem derselben ursprünglich einen Streitwagen, oder einen Elephanten, und später dann ein gepanzertes Pferd. Denn dafür, daß der Besitz eines Wagens nicht blos das Vorrecht eines Anführers war, bürgt die fast unglaubliche Menge der Streitwagen und Elephanten, welcher man sich in den frühesten Völkerleben zum Kriegführen bediente. Zwar sind der Elephant und der Wagen die uralten Symbole der Macht und der Würde, und der letzte lebte auch als ein solches Attribut in den Fußheeren der europäischen Völker fort, wurde somit nur den Anführern gestattet, und war auch in selbigen nie ein eigentlicher Streitwagen; dennoch aber wird dadurch die Behauptung, selbst jeder gemeine Krieger habe einen Wagen gehabt, nicht verneinet, indem man nicht in Abrede stellen kann, wie gewiß zwischen dem Streitwagen eines gemeinen Kriegers und dem Kriegswagen eines Anführers ein großer Unterschied seyn mußte, obschon der gemeine Krieger der indischen Kriegerkasten selbst nicht mit einem römischen Ritter, oder athenienſischen Hopliten in eine Kategorie gesetzt werden darf. Dagegen erscheinen einzig nur solche Kriegswagen, oder Wagen der Heerfürsten in den unsterblichen Gesängen Homers und Ossians, in welchen weder von Reuterei, noch von eigentlichen Streitwagen eine Spur zu finden ist, und die Anführer selbst von ihren Wagen herabspringend und zu Fuße kämpfend besungen werden.

Somit wird zur Genüge erwiesen seyn, daß die beiden ältesten Waffengattungen in den Wagenphalangen und Elephantenturmen, oder in den Reutergeschwadern auf Cameelen als die zwei einzigen Urelemente in den Schlachten der ältesten Völker erscheinen. Diese historisch ermittelte Wahrheit liegt nun auch hinsichtlich der Figuren als vorherrschende Idee dem Schachspiel zu Grunde, und bestimmt, wie schon gesagt, Ursprung und Alter unverkennbar. Denn man kann die historische Folge der Entwicklungen der Elemente, oder was mit selbigen gleichbedeutend ist, der Waffengattungen eines Heerkörpers in den Gangarten und Funktionen der Schachfiguren Schritt vor Schritt belauschen, und wird sie nur treffend dargestellt finden. Es sind nemlich auf dem Schachbrett, das sich der Erfinder schon aus dieser Ursache allein so erdachte, für jede Figur nur zwei Grundgangarten möglich: die Gangart nach der Breite, und die in der Diagonale. Die Gangart nach der Breite, das Durchbrechen und gerade darauf

Losstürmen versinnlichend, soll die Führung des Wagens, oder des Rochs, die Gangart in der Diagonale dagegen, das in der Flankefassen darstellend, die Bewegung des Elephanten, der jetzt unter dem Namen des Läufers vorkommt, veranschaulichen. Diese beiden Figuren sind somit als die Repräsentanten der zwei ersten Waffengattungen, nicht jener Schlachthaufen der rohen vorhistorischen Zeit, sondern eines geregelten Kriegsheeres aus der ältesten Kriegsgeschichte hingestellt. Sie sind somit, wie in den Schlachten der ostasiatischen Völker die beiden Urprinzipe, hier die beiden Pole des Spiels, aus deren Hinneigung zu einander die Gangarten der übrigen Figuren entspringen. Vereint, dem ganzen Umfang ihrer Thätigkeit nach, erscheinen sie als die Feldherren des Heeres, die sich an der Spitze ihrer Leibwächter, aus den beiden Ur-Waffengattungen bestehend, gedacht werden. So leuchtet auch die Idee der Vereinigung dieser beiden Waffengattungen in der Gangart des Königs deutlich hervor, der natürlich ebenfalls an der Spitze seiner Leibwache erscheint, dessen ruhigen Gang jedoch der Geist des Spiels und die Würde des Königs unbedingt heischt. Der Cavall soll die Reuterei des Heeres auf Pferden versinnlichen. Es mußte die Einführung der Reuterei auf Pferden natürlich auch bei den indischen Heeren Epoche gemacht haben, indem sie zu dem Großartigen und Imposanten ihrer Kriegsführung das Ueberraschende fügte, wodurch dem colossalen Heerkörper gleichsam Fühlhörner gegeben wurden. Das Blitzschnelle der Ueberraschung, die Eigenthümlichkeit der Fechtart dieser Reuterei, welche, wie die römische, überhaupt wie jede Reuterei des Alterthums, die carthagische ausgenommen, gewöhnlich im Kampfe von den Pferden sprang und zu Fuße kämpfte, und endlich die spätere Erfindung, oder Einführung derselben, wußte nun der Erfinder des Schachsspiels nicht besser als durch die Vereinigung der beiden Urgangarten, in einen Zug zusammengedrängt, zu veranschaulichen. Denn der Cavall geht in einem Zug sowohl, und zwar zuerst, einen Schritt in der Diagonale, als einen nach der Breite, was eben das eigenthümliche jenes Doppelkampfes ausdrücken soll. Die Gangart in der Diagonale soll, wie bei den Elephanten, das pfeilgeschwinde Anrücken, hier auf dem Streitroß, versinnlichen, während die Gangart nach der Breite, oder das zweite Tempo des Zugs, den Fußkampf veranschaulichen soll, in welchen sich auch die Wagenkämpfer einließen, und der deswegen durch die Bewegungen in der Breite nach einen Feld recht gut versinnlicht werden kann, so wie die Bewegung über ganze Horizontal- oder Verticallinien immer das Anrennen des Wagens selbst auszudrücken bestimmt ist. Da es ferner dem Cavall

in dieſer Bewegung doppelter Art auf ein Feld, das mit ſeinen eben verlaſſenen Standpunkt in einer und derſelben Horizontal- oder Verticallinie des Schachbretts liegt, ſich zu ſetzen nicht geſtattet iſt, da er jede ihm hinterliche Figur auf ſeinem Weg überſpringen darf, und jede von ihm angegriffene Figur den feindlichen Caval ausgenommen, ihn nicht ſelbſt wieder nehmen kann, da überhaupt ſeine Gangart das Necken im Kampfe und das Umgehen oder Turniren der feindlichen Figuren treffend bezeichnet; ſo iſt es nicht zu läugnen, wie der Erfinder des Schachſpiels das Charakteriſtiſche der leichten Truppen vollkommen erkannte, in dieſer Figur meiſterhaft auszuſprechen wußte, und dadurch nicht weniger ſeine tiefe Anſchauung der Kriegskunſt beurkundet, als die Feinheit, mit der er eine Gangart aus der andern, und in der nemlichen Folge, wie ſich die Waffengattungen der älteſten Heere entwickelten, ſyſtematiſch zu entfalten verſtand, im hohen Grade logiſchen Scharfſinn verräth. Auch in ſo fern iſt der Caval der wahre Partheigänger, oder der Repräſentant der leichten Truppen, weil er den ſogenannten Läufer und den Roch zugleich vorſtellt, wie es auch mit der Figur des Feldherrn der Fall iſt, jedoch in einem Zug, während der Feldherr dieſe beiden Waffengattungen in ſich, jedoch nur in getrennter Gangart vereinigt, dafür aber ſie in ihrer vollen Eigenthümlichkeit und ganzen Stärke anwenden kann. Es iſt ſomit der Caval der vollkommene Repräſentant der Vorhut, wo gewöhnlich ſchon alle Waffengattungen zugleich auftreten, ſo wie der Feldherr der Repräſentant der Reſerve, indem in ſelbiger die verſchiedenen Waffengattungen mehr nach einander auftreten. Das a tempo charakteriſirt ſomit die Vorhut, das Nacheinander die Reſerve. Dort iſt das Ueberraſchende, hier die Kraft das eigenthümliche Kennzeichen. Die vierte Claſſe der Schachfiguren endlich ſoll keine wirkliche Waffengattung vorſtellen, kann ſomit auch kein eigentliches Fußvolk bezeichnen; indem ja der Erfinder ſich unter ſelbiger durchaus nur die Waffenknechte dachte, die ſowohl den Kriegern zu Roß und zu Wagen, wie denen auf Elephanten oder Cameelen, zugehörten, und von denen ſelbſt jeder gemeine Krieger immer eine beſtimmte Anzahl hatte, welche Sitte noch in den ſpartaniſchen und athenienſiſchen Kriegsheeren fortlebte, wo jedem einzelnen Hopliten oft acht ſolcher Waffenknechte ins Feld begleiteten. Auch müßten ja die Figuren der vierten Claſſe, ſollten ſie eigentliches Fußvolk vorſtellen, im gleichen Range mit den übrigen Waffengattungen als Glieder der herrſchenden Kriegerkaſte ſtehen, von dem aber gerade das Gegentheil der Erfinder offenbar durch ihren beſchränkten Wirkungskreis ausſprechen, und durch ſelbige eben die niedere Claſſe der

Waffenknechte der indischen Krieger bezeichnen wollte. Selbst der Umstand, daß später in Persien sich das Fußvolk laut einem ihrer Kriegsartikel geschlossen nie zurückbewegen durfte, rechtfertigt nicht die Ansicht, daß unter jeder Figur der letzten Classe eine Abtheilung Fußvolks sich müsse gedacht werden, indem ja aus allen das unbestreitbar höhere Alter der Erfindung des Schachspiels hervorgeht, und sich auch recht gut die Idee des Nichtzurückweichens mit der Bestimmung der Waffenknechte vereinigen läßt, die ja eher sterben, selbst mit ihren Körpern ihre Herren schützen mußten, als weichen durften; was tief in den Sitten, und der ganzen Anlage des Staatsgebäudes der Indier zum Grunde liegt, und auch aus ihrer Geschichte zu erweisen ist. Auch nicht der indische Name: Patadam, der dieser Classe vielleicht auch später, als sie schon Fußvolk hatten, gegeben wurde, und der Fußknecht bedeutet, spricht für die Meinung, daß sie eigentliches Fußvolk vorstellen sollte, da ja die Waffenknechte, selbst auch jene, welche Pferde ihren Herren nachführten, nothwendig zu Fuß seyn mußten, wie die Knechte der Mamelucken, deswegen aber eben so wenig eigentliches, völlig kampffähiges Fußvolk bildeten, als die Knappen des Mittelalters wirkliche Reuterei, obschon diese größtentheils ihren Rittern zu Pferde folgten. Ueberdieß rechtfertigt ihre Stellung vollkommen die Behauptung, daß sie nur Knechte des Heeres vorstellen sollen, indem bei den morgenländischen Kriegsheeren gewöhnlich der Troß voranzog; eine Sitte, die dem Erfinder hinsichtlich der ganzen Spielanlage vortrefflich zu statten kam, da ja eben durch die Stellung der letzten Figurenclasse dem Spiel erst sein eigentlicher Gehalt fast in jeder Beziehung gegeben wurde. Vor allen aber bekräftigen die Ansicht, daß sich der Erfinder durchaus kein wirkliches Fußvolk darunter dachte, außer der Art ihrer Aufstellung, noch folgende Momente. Jede dieser Figuren nemlich wurde nach der hinter ihr stehenden Hauptfigur zubenannt, und bildete mit selbiger eine Rotte, welche Benennung in Indien einer später im Mittelalter mit dem Namen einer vollen Lanze bezeichneten Abtheilung zukam. Die Trennung der Gang- und Schlagart der Figuren der vierten Classe ist es zuletzt, welche jeden Zweifel hebt, und die Vorstellung von einer selbstständigen Waffe als unstatthaft verwirft. Denn ihre Schlag- somit Kampfart ist ja gerade die entgegengesetzte der Wagenkämpfer, die eigentlich zu Fuße fochten, und deutet schlechthin darauf, daß sie in der Schlacht selbst, wenn Noth an den Mann geht, zu Pferd und nicht zu Fuß zu kämpfen, während ihre Gangart recht deutlich beweißt, daß sie dem Heer als Knechte zu Fuß zu folgen haben. Ihr beschränkter Gang überhaupt aber soll unver-

kennbar veranschaulichen, daß sie den übrigen Figuren, gleichwie die Waffenknechte den Kriegern, nur untergeordnet seyn sollen; jedoch soll auch ihr an sich geringer Werth durch ihre Unentbehrlichkeit sich hinwiederum aufgewogen sehen. Zugleich bedingt die Behauptung, daß nur drei Waffengattungen von dem Erfinder in seinem Schachheer dargestellt wurden, das Alter des Spiels selbst, da seine Erfindung somit in die Jahrhunderte vor den Zeiten Alexanders des Großen gesetzt werden muß, indem dieser König bei den Indiern schon trefflich gebildetes Fußvolk vorfand, dessen sinnbildliche Aufführung in seinem Spiele zu vergessen, aber hinwiederum dem Erfinder unmöglich gewesen wäre.

Zweites Capitel.

Grundzüge einer Variation über das Schachspiel

im Geiste

der frühern europäischen Kriegsführung.

(Die dem Urspiel zunächst verwandte Spielweise.)

I. Abschnitt.

Von den Figuren.

A. Im Allgemeinen.

§. 1.

Von der Form der Figuren.

Schon in der Form muß die Figur
Verrathen der Bestimmung Spur;
Es spielt sich wohl nochmal so leicht,
Wenn den Begriff die Form erreicht.

Die bisher gebräuchlichen Charaktere der in Schiefer gravirten, aus Zinn gegossenen und in Oel colorirten Schachfiguren vertragen sich nicht mit dem Geist und der Würde des Spiels. Es wurden daher zu dieser neuen Spielweise nach des Erfinders eignen Angaben Figuren gravirt, die mit dem Ernst des Spiels, sowohl hinsichtlich des Costüms, als der Bedeutung ganz in Einklang stehen, und die Charaktere sämmtlicher Figuren bei weitem am besten versinnlichen *).

So suchte selbiger auch für gedrechselte Schachfiguren passendere Formen zu finden,

*) Zu haben bei Zinngießer Ammon in Nürnberg und durch die Verlagshandlung dieses Fragments zu beziehen.

welche sich durch vollkommene, mit dem Lorbeerkranz, oder dem Helm und dem Hut geschmückte Brustbilder, die sogar die Bildnisse welthistorischer Personen veranschaulichen, oder außerdem sich vor den bisher gebräuchlichen, gewöhnlich ganz geschmack- und sinnlosen, wenn auch künstlich gearbeiteten Figuren auf eigenthümliche Weise charakterisiren. Denn es ist das wohl- und zweckmäßig geordnete Ganze der Figuren die ästhetische Seite des Spiels.

§. 2.

Von der Anzahl der Figuren.

Der Steine Zahl für die Parthei
Vom Haus aus immer fünfzig sey;
Doch sind nicht alle aufgestellt,
Und rücken nie zugleich ins Feld.

Das ganze Spiel besteht aus 100 Figuren, somit bekommt jede der beiden Partheien 50 derselben. Diese Figuren befinden sich jedoch alle nie in einem und demselben Spiel, und welche, vermöge der Natur der Aufstellung, davon in einer oder der andern Parthie ausgeschlossen sind, hängt von der Wahl der jedesmaligen Aufstellung ab (siehe §. 4.). Wie viel jeder Parthei von jeder Gattung Schachfiguren zukommen, geht gleichfalls aus den Grundstellungen hervor.

§. 3.

Von dem Werth und der Benennung der Figuren.

Fünf Classen bildet allzumal
Der Schachfiguren volle Zahl;
Denn auch im Heer und jedem Reich,
Sind sich im Rang nicht alle gleich.

Die Figuren haben, wie im alten Spiel, sowohl absoluten, als relativen Werth. Die Bestimmung, und durch diese die Gangart bedingt den absoluten, die Lage des Spiels

Spiels den relativen Werth. Hinsichtlich des ersten theilen sie sich in fünf Classen, und zwar bildet:

der König die erste Classe,
der Seneschall die zweite Classe,
die Marschalle die dritte Classe,
die Commenthure die vierte Classe,
die Banden die fünfte Classe.

Ueberdieß besteht die vierte aus 6, und die fünfte Classe aus 5 verschiedenen Gattungen.

Die Benennung der einzelnen Figuren ist aber folgende:

König.

Banden:	Feldherren:	Commenthure:
Guisarmier	Seneschall	Castellan
Corazonier	Marschall.	Partisan
Tromblonier		Armogan
Pikenier		Curtisan
Bandolier.		Cavalier
		Gonfalonier.

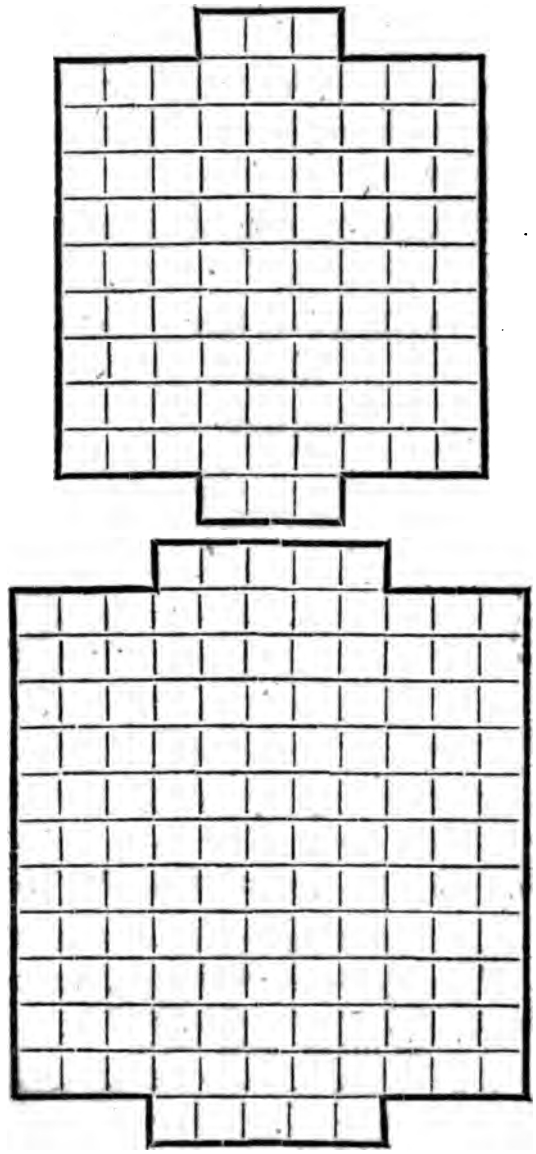
§. 4.

Von dem Terrain und der Aufstellung der Figuren.

Viel Ordnungen zur ernsten Schlacht,
Hat man zu diesem Spiel erdacht;
Und welche wohl zu wählen sey,
Ist wahrlich niemals einerlei!

Das Schachbrett ist das Gebiet (das Terrain) für die Schachtaktik. Da sich diese Variation in vier Manieren, oder Spielweisen theilt, so gehört zu jeder derselben ein eigenes Schachbrett, und zwar zur ersten eines von 81, zur zweiten eines von 87, zur dritten eines von 121, und endlich zur vierten Manier ein Schachbrett von

131 Feldern. Somit ſind zwei davon Quadrate von 9 und 11 Feldern in der Breite und Länge, und zwei Schachbrett-Tafeln von folgender Form:



Auf jedem dieſer 4 Schachterrains iſt das mittlere Feld das Aſyl. Die 4 Eckfelder von jedem derſelben müſſen abſolut immer von der dunklern Farbe ſeyn.

Immer ſind je zwei Schachſpielterrains auf einem Brett vorhanden; alſo auf beiden Seiten deſſelben aufgetragen.

Die Gangart faſt aller Figuren iſt im Allgemeinen, z. B. hinſichtlich des zu überſchreitenden Terrains, beinahe ganz dieſelbe, wie im alten Schachſpiel. Für jede Parthei giebt es 66 Grundſtellungen, oder Schlachtordnungen, welche aus der Vorhut, einem Centrum, einem rechten und linken Flügel, und einer Reſerve beſtehen; aus denen ſich, da die eine Parthei gewöhnlich nie gezwungen iſt, die Stellung der andern in ein und demſelben Spiel ſich gleichfalls zu wählen, für die erſte und zweite Manier, und zwar für eine jede von beiden, eine Anzahl von 64, für die dritte dagegen eine von 100, endlich für die vierte eine Anzahl von 1600 möglichen Spielaufſtellungen ergiebt. Somit beträgt die Summe aus allen 4 Manieren 1828 Spielaufſtellungen.

Erſte Manier.

Schachbrett von 81 Feldern.

Erſte Stellung.

			Pr.		Pr.			
P.	P.	P.	P.	P.	P.	P.	P.	P.
G.	M.	C.	Cst.	K.	Cst.	C.	M.	G.

Zweite Stellung.

Pr.							Pr.	
P.	P.	P.	P.	P.	P.	P.	P.	P.
G.	M.	C.	Cst.	K.	Cst.	C.	M.	G.

Dritte Stellung.

Pr.			P.	P.	P.		Pr.	
P.	P.	P.				P.	P.	P.
G.	M.	C.	Cst.	K.	Cst.	C.	M.	G.

Vierte Stellung.

			P.	P.	P.			
P.	P.	P.	Pr.		Pr.	P.	P.	P.
G.	M.	C.	Cst.	K.	Cst.	C.	M.	G.

Fünfte Stellung.

			Pr.	B.	Pr.			
B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.
G.	M.	C.	Cst.	K.	Cst.	C.	M.	G.

Sechſte Stellung.

			Pr.		B.		Pr.	
B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.
G.	M.	C.	Cst.	K.	Cst.	C.	M.	G.

Siebente Stellung.

			Pr.	B.	Pr.			
B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.
G.	M.	C.	Cst.	K.	Cst.	C.	M.	G.

Achte Stellung.

						Pr.	B.	Pr.
B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.	B.
G.	M.	C.	Cst.	K.	Cst.	C.	M.	G.

Zweite Manier.

Schachbrett von 87 Feldern.

Erste Stellung.

P. P. P. P. P. P. P. P. P.
G. M. C. Pr. K. Pr. C. M. G.
Cst. Gs. Cst.

Fünfte Stellung.

B. B. B. B. B. B. B. B. B.
G. M. C. Pr. K. Pr. C. M. G.
Cst. Gs. Cst.

Zweite Stellung.

P. P. P. P. P. P. P. P. P.
G. M. C. Cst. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

Sechste Stellung.

B. B. B. B. B. B. B. B. B.
G. M. C. Cst. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

Dritte Stellung.

P. P. P. P. P. P. P. P. P.
G. M. C. Pr. Gs. Pr. C. M. G.
Cst. K. Cst.

Siebente Stellung.

B. B. B. B. B. B. B. B. B.
G. M. C. Pr. Gs. Pr. C. M. G.
Cst. K. Cst.

Vierte Stellung.

P. P. P. P. P. P. P. P. P.
G. M. C. Cst. Gs. Cst. C. M. G.
Pr. K. Pr.

Achte Stellung.

B. B. B. B. B. B. B. B. B.
G. M. C. Cst. Gs. Cst. C. M. G.
Pr. K. Pr.

NB. Der zehnte Bandolier fällt in der zweiten Hälfte der Grundstellungen dieser zweiten Manier weg, indem er nur allein der ersten Manier angehört.

Dritte Manier.

Schachbrett von 121 Feldern.

Erſte Stellung.

C. A. C. A. C.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Zweite Stellung.

T. A. T. A. T.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Dritte Stellung.

T. A. T. A. T.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Vierte Stellung.

T. A. C. A. T.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Fünfte Stellung.

C. A. T. A. C.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Sechſte Stellung.

A. C. C. C. A.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Siebente Stellung.

A. T. T. T. A.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Achte Stellung.

A. T. T. T. A.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Neunte Stellung.

A. T. C. T. A.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Zehnte Stellung.

A. C. T. C. A.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.

Vierte Manier.

Schachbrett von 131 Feldern.

1. Stellung.

C. A. C. A. C.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

2. Stellung.

T. A. T. A. T.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

3. Stellung.

T. A. T. A. T.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

4. Stellung.

T. A. C. A. T.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

5. Stellung.

C. A. T. A. C.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

11. Stellung.

C. Pr. C. Pr. C.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

12. Stellung.

T. Pr. T. Pr. T.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

13. Stellung.

T. Pr. T. Pr. T.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

14. Stellung.

T. Pr. C. Pr. T.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

15. Stellung.

C. Pr. T. Pr. C.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

6. Stellung.

A. C. C. C. A.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

7. Stellung.

A. T. T. T. A.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

8. Stellung.

A. T. T. T. A.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

9. Stellung.

A. T. C. T. A.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

10. Stellung.

A. C. T. C. A.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
Pr. Gs. Pr.

16. Stellung.

Pr. C. C. C. Pr.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

17. Stellung.

Pr. T. T. T. Pr.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

18. Stellung.

Pr. T. T. T. Pr.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

19. Stellung.

Pr. T. C. T. Pr.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

20. Stellung.

Pr. C. T. C. Pr.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. K. K. K. Cst. C. M. G.
A. Gs. A.

21. Stellung.

C. C. C.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

22. Stellung.

T. T. T.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

23. Stellung.

T. T. T.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

24. Stellung.

T. C. T.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

25. Stellung.

C. T. C.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

26. Stellung.

C. C. C.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

31. Stellung.

C. C. C.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

32. Stellung.

T. T. T.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

33. Stellung.

T. T. T.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

34. Stellung.

T. C. T.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

35. Stellung.

C. T. C.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

36. Stellung.

C. C. C.
T. T. T. C. T. T. T. C. T. T. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

27. Stellung.

T. T. T.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

28. Stellung.

T. T. T.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

29. Stellung.

T. C. T.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

30. Stellung.

C. T. C.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. Cst. S. Cst. C. M. G.
A. K. K. K. A.

37. Stellung.

T. T. T.
T. T. T. C. C. C. C. C. T. T. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

38. Stellung.

T. T. T.
T. C. T. C. T. C. T. C. T. C. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

39. Stellung.

T. C. T.
T. C. T. C. T. T. T. C. T. C. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

40. Stellung.

C. T. C.
T. T. T. C. T. C. T. C. T. T. T.
G. M. C. A. S. A. C. M. G.
Cst. K. K. K. Cst.

Die Partisane stehen auf dem großen Schachbrett, also dem der dritten und vierten Manier, wenn sie nicht in den obigen Stellungen aufgeführt sind, jedesmal auf den vierten Feldern der 5ten Horizontallinien; somit auf den 5ten Feldern der 4ten Verticallinien. Sie müssen sich zu den Grundstellungen der dritten und vierten Manier, wo sie nicht aufgeführt sind, somit hinzugedacht und auf dem Schachbrett selbst auf den bezeichneten Feldern aufgestellt werden.

Erklärung der Buchstaben.

A = Armogan.	K = König.
B = Bandolier.	K = Kurtisan.
C = Corazonier.	M = Marschall.
C = Cavalier.	Pr = Partisan.
Cst = Castellan.	P = Pikenier.
G = Gonfalonier.	S = Seneschall.
Gs = Guisarmier.	T = Tromblonier.

Erklärung der Namen des Schachbretts zu jeder dieser vier Spielmanieren.

Das Schachbrett von 81 Feldern heißt das kleine Schachquadrat.
Das Schachbrett von 121 Feldern heißt das große Schachquadrat.
Das Schachbrett von 87 Feldern heißt die kleine Schachtafel.
Das Schachbrett von 131 Feldern heißt die große Schachtafel.

B. Von den einzelnen Figuren.

§. 5.

Von dem König.

Der König ist des Kampfes Lohn,
Darob er schirme seinen Thron;
Ja er erscheine erst im Streit,
Ist es zu siegen an der Zeit.

Der König repräsentirt in taktischer Hinsicht, wie jede andere Figur des Spiels, eine volle Schlachtschaar, und wird sich somit an der Spitze seiner Trabanten gedacht. In strategischer Beziehung ist er Operationsbasis und Operationsobject — beides zugleich; das eine für das eigene, das andere für des Gegners Spiel. Seine unmittelbare Aufgabe ist sich auf seinem ursprünglichen Standpunkt zu behaupten, und nur

in entscheidenden Momenten (Rochiren, Asyliren) selbigen zu verlassen: unerschütterliche Ruhe ist daher das Kriterium erfüllter Bestimmung, und die einzigen Motive anhaltender Thätigkeit dürfen nur unmittelbar in dem Plan der ganzen Spielanlage ihre Quelle haben. Liegen sie in den unmittelbaren Angriffen des Gegners auf seine Stellung, so ist in diesem Fall das Spiel schon gefährdet; haben sie ihren Grund in der Laune des Spielers, so ist die Aufgabe des Königs nichts weniger als erfaßt. Seine Gangart ist ganz dieselbe, wie im alten Schachspiel; er erscheint jedoch hier im Anfange des Spiels mehr als erster Feldherr, und befehligt als solcher zunächst das Centrum, oder die Reserve des Schachheeres.

Mit der Gangart des Königs mußte natürlich von dem Erfinder dieser Spielweise auch der die Majestät der Königswürde vollkommen bezeichnende Charakterzug beibehalten werden, der die Axe des Spieles ist, und sich darin ausspricht, daß die würdevolle Haltung und Bestimmung beide Könige verhindert, sich jemals einander nähern zu können; welcher uralten Spielanordnung gewiß ein tiefer Gedanke zum Grunde liegt, den wohl, ungeachtet der inhaltsschweren Zeit, die Oberflächlichkeit der gewöhnlichen Spieler dennoch nicht ahnet.

§. 6.

Von den Feldherren.

(des Connétables.)

Erspähen muß mit Falkenblick
Der Feldherr des Momentes Glück;
Er feßle — sey er im Gewinn —
Des Augenblickes flücht'gen Sinn.

Die Feldherren sind die Säulen der Schlachtordnung, und der Kern des Schachheeres. Sie werden sich ebenfalls an der Spitze ganzer Schlachtschaaren, ihrer Leibwächter, gedacht, und von ihrer Erhaltung, klugen Führung, oder zeitgemäßen Aufopferung hängt der Gewinn des Spieles ab. Der Akt ihrer Thätigkeit beginnt gewöhnlich erst in der Mitte des Spiels, und nur mit der größten Vorsicht sind sie bei besonders günstigen Fällen schon im Anfang der Spielentwicklungen aus der Hand zu geben. — Nach dem König sind vorzüglich in ihnen die strategischen Elemente des Spiels enthalten.

§. 7.

Von dem Seneschall.

(de Seneschall.)

Zunächst dem Schach ragt dann empor —
Hoch als des Spiels Campeador —
Der Seneschall, durch Waffenmacht
Des Königs Schatten in der Schlacht.

Der Seneschall ist der erste Satrap des Schachheeres, befindet sich jedoch anfänglich nur in der 4ten Manier, und auch da nicht in allen Grundstellungen derselben im Spiel. In allen andern Spielaufstellungen wird erst zu selbigem derjenige Marschall erhoben, welcher nach dem Verlust des Andern noch der einzige im Spiele ist (s. §. 25). Er hat ganz dieselbe Gangart, wie der Feldherr des alten Spiels, und befehligt, wenn er sich schon anfänglich im Spiele befindet, das Centrum des Schachheeres.

§. 8.

Von den Marschallen.

(des Marechaux.)

Der Marschall ist zu jeder Zeit
Der Arm des Königs in dem Streit;
Stürmt vor in voller Waffenpracht,
Ruft zur Entscheidung ihn die Schlacht.

Die zwei Marschalle (Seraskiers), von denen jeder einen Flügel des Schachheeres befehligt, sind die Wesire des Königs. Sie bewegen sich nur auf den weißen Feldern in der Diagonale, jedoch im Quadrate nach jedem Feld. Ihr Wirkungskreis ist doppelter Art; denn es wird sich in ihnen der letzte Rückhalt an Reuterei und Fußvolk vereint gedacht. Sie sind übrigens, den Umstand ausgenommen, daß sie sich nicht in der Diagonale auch auf den schwarzen Feldern bewegen können, ganz identisch mit den Feldherren des alten Schachspiels. Ein ganz eigenthümlicher Akt ihrer Thätigkeit ist das Rochiren (s. §. 23).

§. 9.

Von den Commenthuren.

(des Grand-Maitres.)

Den Armogan und Caſtellan
Führ' raſch vor, geht das Treffen an.
Behalte alle andern ſchier
Zurück — gerüſtet wohl — bei dir.

Die Commenthure ſind die Repräſentanten folgender Heertheile und Waffengattungen des Schachheeres:

1) Der Caſtellan iſt der Repräſentant des Rüſt- und Geſchützvolkes.
2) Der Partiſan iſt der eigentliche Partheigänger des Schachheeres, und ſtellt ſomit ein fliegendes Corps vor.
3) Der Armogan bezeichnet die leichten, unmittelbar zum Heere gehörigen Vortruppen zu Fuß und zu Pferd.
4) Der Curtiſan dagegen ſtellt die leichten Reſervetruppen ſowohl zu Fuß als zu Pferd vor.
5) Der Cavalier die Geſchwader der ſchweren Reuterei.
6) Der Gonfalonier den Horſt (Banner) des ſchweren Fußvolkes.

Die erſte Hälfte derſelben bildet die Ouvertüre des Spiels; die Wirkſamkeit der andern gehört ſpäteren Momenten an.

§. 10.

Von den Caſtellanen.

(des Chatelains.)

Der Kriegserfahrne Caſtellan
Zermalmt den Feind auf Siegerbahn;
Hemmt Tod hindonnernd ſeinen Lauf —
Dröhnt er im Waffenblitz laut auf.

Der Caſtellan gehört dieſer neuen Spielweiſe nur allein an, und ſeine Erfindung iſt eine ganz eigenthümliche. Er geht wie der König, ſchlägt jedoch auf dieſe

Weiſe niemals, kann dagegen auf ſelbige Art den feindlichen aſylirten König ſogleich angreifen, ohne jene 16 Züge (ſ. §. 24) abwarten zu müſſen, und ihn alſo auch möglicher Weiſe matt ſetzen. Dies iſt ſeine Wirkſamkeit als Rundſtabler (Gastador). Als Conſtabler (Matador) jedoch ſchlägt er, ohne ſich von ſeinem jedesmaligen Standpunkt zu bewegen, jede feindliche Figur, welche das um ihn, ſowohl nach der Breite als in der Diagonale liegende dritte Feld — ſeinen jedesmaligen Standpunkt mit eingeſchloſſen — betritt, wenn ſich nemlich weder eine feindliche noch befreundete Figur zwiſchen ihm und der zu nehmenden Figur befindet. Dieſe eigenthümliche Schlagart gilt natürlich aber immer für einen Zug. Auch kann der Caſtellan als Conſtabler, ſo lange ſich nemlich der Guiſarmier ſeiner Parthei im Spiele befindet, dem feindlichen aſylirten König, ſogleich Schach bieten, ohne die 16 Züge abwarten zu müſſen, und zwar ſo, daß ſelbſt, ſowohl eine befreundete, als feindliche Figur zwiſchen dem Aſyl und dem ſchachbietenden Conſtabler ſich befinden kann.

Der Caſtellan iſt als Conſtabler, beſonders im Anfang der Spielentwicklung, die einflußreichſte Figur, die gut geführt, nicht ſelten dem Spiele den Ausſchlag giebt, aber auch hinwiederum die unbehülflichſte unter allen, wenn ſie ſchlecht geleitet wird, oder der Gegner zu manövriren verſteht, und beſonders ſeine Partiſans ſchnell und richtig zu gebrauchen weiß, in welchem Fall ſie dann leicht gefährdet wird. Sie bewirkt, nebſt den Partiſans und Curtiſans unter allen Figuren allein ein erſticktes Matt, und iſt, beſonders am Ende des Spiels, auch zur Vertheidigung gleich vorzüglich geeignet. Er gehört allen Spielmanieren an.

§. 11.

Von den Partiſanen.

(des Partisans.)

Hellfunkelnd zieht der Partiſan
Im Waffenſchmuck dem Heer voran;
Er tummelt ſtets als Paladin
Herum ſich vor dem Feinde kühn.

Die Partiſans ſind die Cavalls der alten Spielweiſe, und haben daher gleiche Gang- und Schlagart mit dieſen. Sie ſind die leichten Truppen des Schachheeres,

die sich sowohl zu Pferd als zu Fuß müssen gedacht werden. Ihr Charakter trägt das Gepräge der Ueberraschung und Schnelligkeit, vermöge welcher sie sich überall durchdrängen können. Umgehen, oder Turniren ist ihre Hauptbestimmung, und der wirksamste Akt ihrer Thätigkeit fällt in die ersten Momente des Spiels. Nach der ersten und zweiten Manier sind sie die Vortruppen des Schachheeres, nach der dritten und vierten Manier dagegen im vollsten Sinne des Worts die fliegenden Corps desselben. In beiden Fällen sind sie die gefährlichsten Feinde der vorigen Figur, gleichwie auch im Krieg die leichten Truppen der Geschützmannschaft am schlimmsten mitspielen.

§. 12.

Von den Armoganen.
(des Armogans.)

Der Kriegsgewohnte Armogan
Bricht in der Schlacht dem Heer die Bahn;
Und hinter seinem Waffenwald,
Entfaltet jenes sich alsbald.

Der Armogan repräsentirt die leichten Truppen zu Fuß und zu Pferd, und zwar der Vorhut des Schachheeres. Er geht wie der Partisan, deckt und schlägt jedoch wie der König. Er gehört nur der dritten und vierten Spielweise an.

§. 13.

Von den Curtisanen.
(des Courtisans.)

Der stets gewandte Curtisan
Schleicht an den Feind sich still heran;
Beflügelt dann erst seinen Lauf,
Rauscht er im Waffensturm leicht auf.

Der Curtisan repräsentirt die leichten Truppen der Reserve des Schachheeres, sowohl zu Fuß als zu Pferd, und steht dem König links und rechts zur Seite. Er geht wie der König, schlägt und deckt jedoch wie der Partisan, und ist auch nur der dritten und vierten Spielmanier eigen.

§. 14.

Von den Cavalieren.

(des Chevaliers.)

Gonfalonier und Cavalier
Sind mit des Heeres schönste Zier;
Schwankt aus dem Takt der Schlachtentanz —
Erscheinen sie im Waffenglanz.

Die Cavaliere (Cavalls) stellen die schwere Reuterei des Schachheeres vor, bewegen sich nur in schiefer Richtung (nach der Diagonale), und sehen beide ihre Thätigkeit auf die schwarzen Felder beschränkt, wodurch sie sich wesentlich von den sogenannten Läufern des alten Spiels unterscheiden. Sie sind, da die Könige meistens ihren ursprünglichen Standpunkt auf schwarzen Feldern haben, sowohl während der Spielentwicklungen, als im Laufe des Spiels unentbehrlich; daher besonders im Anfang desselben wohl zu schützen, um sie nicht durch Tausch zu verlieren, dagegen aber selbige wo möglich dem Gegner abzujagen, um ihn in offenbaren Nachtheil zu bringen. Ihre erste Bestimmung ist, den Rückhalt zu bilden, die Bewegungen der Banden, und vor allen den eigenen König zu decken. Ihre Stellung ist, jede andere ausschließend, links und rechts neben den Marschallen.

§. 15.

Von den Gonfalonieren.

(des Gonfaloniers.)

Denn wenn der Kampf weit ist entbrannt,
Führt man sie erst mit sich'rer Hand
Zum Streit ins feindliche Gebiet,
Wo ihnen frischer Lorbeer blüht.

Die Gonfaloniere sind der Rückhalt des Fußvolkes, oder die schwerbewaffneten Fußtruppen. Sie gehen nur nach der Breite (nach dem Quadrat), somit wie der Roch des alten Spiels, nach allen Feldern. Der Akt ihrer Thätigkeit beginnt erst gegen das Ende des Spiels, ist aber dann um so inhaltsschwerer, und den Reihen des

Gegners

Gegners um so gefährlicher, je mehr sich seine lose Stellung der Durchbrochenheit nähert. Während den ersten Momenten des Spiels müssen sie durchaus nur als Rückhalt erscheinen, und in fester Stellung, als Stützpunkt für die Bewegungen der Banden, gelassen werden.

§. 16.

Von den Banden.

(de l'Arriéreban, ou des Bannerets.)

Der Banden ungetrennte Macht
Im Gleichgewicht erhält die Schlacht.
Dem jedes Spiel verloren geht,
Der sie zu führen nicht versteht.

Die Banden sind, den Guisarmier ausgenommen — wenn anders auch nur vergleichungsweise ein moderner Ausdruck bei einem so alten und ehrwürdigen Spiel erlaubt ist, nach dieser Spielweise die Linientruppen des Schachheeres, während im Urspiel die letzte Classe der Figuren einzig nur die Knappen des Heers bezeichnen soll. Sie bestehen, obschon aus 5 verschiedenen Arten von Figuren zusammengesetzt, dennoch eigentlich nur aus 2 Waffengattungen, sind bestimmt das Spiel zu halten, und die einzigen Figuren, die sich nicht zurück, und vom Hause aus nur nach einem oder zwei Feldern bewegen dürfen. Per synecdochen könnte man sie auch Bannerets nennen, oder sich unter ihnen den Heerbann der Schachkönige vorstellen. Immer aber werden sie das Kanonenfutter der Schachkriege bleiben, obschon sie von unbestreitbarem Werth sind.

§. 17.

Von dem Guisarmier.

Der Wagenkund'ge Guisarmier
Kommt selten in des Streits Revier;
Er wird vom Heere stets geschützt,
Weil er nur fern dem Kampfe nützt.

Der Guisarmier kann nie schlagen, geht aber von Feld zu Feld, sowohl nach der Breite als nach der Diagonale, kann sich jedoch nie zurückbewegen, wohl

aber seitwärts. Er stellt die impedimenta im edlern Sinne des Worts eines Schachheeres vor (die Wagenburg), ist in allen Spielmanieren heimisch, tritt jedoch in der ersten im fünften und in der dritten im neunten Zug, so auch in der vierten Manier im neunten Zug, wenn er sich nemlich nicht in gewissen Grundstellungen dieser vierten Manier schon gleich ursprünglich im Spiele befindet, auf dem Schachbrett auf, und kann, wenn er diesen Moment versäumt, welcher natürlich für einen Zug gilt, gar nicht mehr im Spiele erscheinen. Die Wahl des Feldes zur einsetzenden Aufstellung desselben bleibt immer jeder Parthei überlassen. Es muß jedoch das für ihn gewählte Feld stets innerhalb der zwei ersten Horizontallinien von jeder Parthei liegen. Seine ursprüngliche Aufstellung ist dagegen in den Grundstellungen bezeichnet.

Wenn der Guisarmier bis in die erste feindliche Felderreihe, also in die des Königs gedrungen ist, so kann er zum Castellan aber auch nur zu diesen erhoben werden (s. §. 25). Seine eigenthümliche Wesenheit liegt jedoch darin, daß nach seinem Fall kein Castellan seiner Parthei dem feindlichen König im Asyl mehr Schach zu bieten im Stande ist, und sich der asylirte König somit von seinem gefährlichsten Gegner auf diesem Standpunkt völlig befreit sieht.

§. 18.

Von den Corazonieren.

Nur eigen dieser Spielmanier,
Ist ferner der Corazonier,
Und hat heterogenes Ziel
Mit den Pions im alten Spiel.

Die Corazoniere sind die Linienreuterei des Schachheeres. Sie gehen nur nach der Spitze, oder nach der Diagonale, und schlagen dagegen nur nach der Breite. Gang- und Schlagart sind daher bei ihnen verschieden, wie bei den Pions des alten Spiels; sie sind somit Antipoden von diesen. Sie sind dieser Spielweise nur allein eigenthümliche Figuren, und jeder Parthei des Spiels sind fünf derselben beigegeben; jedoch nur der dritten und vierten Manier dieser Variation eigen.

§. 19.

Von den Trombloniereu.

Der Trombloniер erringt im Streit
Sich oftmals große Herrlichkeit,
Und wird, gleich dem Corazonier,
Gar oft belohnt nach Kriegsmanier.

Die Trombloniere sind das Fußvolk der Linientruppen des Schachheeres. Sie gehen und schlagen blos nach der Breite, und immer nur nach einem Feld. Auch können sie sich, gleich den Corazonieren, niemals zurückbewegen, und jeder Parthei sind 9 derselben zugetheilt. Sie treten nur in der dritten und vierten Manier dieser Variation auf.

§. 20.

Von den Pikenieren.

Es giebt führwahr der Pikenier
Dem Feinde selten nur Quartier;
Nicht ungestraft man ihn versucht,
Für ihn kein Heil liegt in der Flucht.

Die Pikeniere sind die Pions des uralten Spiels, somit alle, und gleich vom Hause aus auf die Gangart von Feld zu Feld beschränkt, und überhaupt auch nur der ersten und zweiten Manier, und auch hier nur den vier ersten Grundstellungen von jeder derselben eigen. Sie sind die Linientruppen des Schachheeres, und werden sich sowohl zu Pferd als zu Fuße kämpfend gedacht. Neun derselben zählt jede Parthei als ihr zugehörig.

§. 21.

Von den Bandolieren.

Wem ist nicht der Pion bekannt,
Im alten Spiel ja so genannt!
Wer diesen kennt, der weiß dann auch
Zugleich des Bandoliers Gebrauch.

Die Bandoliere sind ebenfalls die Pions des gewöhnlichen Schachspiels, können somit vom Hause aus 2 Schritte, d. h. sogleich nach dem 2ten Feld gehen, wenn sie

wollen, wie es ein neuerer Spielgebrauch des alten Schachspiels will. Sie werden sich ebenfalls als die Linientruppen des Schachheeres sowohl zu Fuß als zu Pferd kämpfend gedacht, in denen die taktischen Elemente ihrer Waffen noch nicht völlig geschieden und ausgebildet sind, und die ebenfalls blos der ersten und zweiten Manier angehören, und auch in diesen beiden nur den 4 letzten Grundstellungen. Zehn derselben zählt jede Parthei.

II. Abschnitt.

Von den vorzüglichsten Momenten des Spiels.

§. 22.

Von dem Schachbieten.

Nicht an des Gegners Herrschersitz
Zuerst versuche deinen Witz!
Denn ernstlich Schach erst bieten mag,
Wer's geben kann, stets Schlag auf Schlag.

Auch in dieser Spielweise ist die Axe und Seele des Spiels der König geblieben, und wird sich, insbesondere auf seinem ursprünglichen Standpunkt, als Operationsbasis und Operationsobjekt zugleich gedacht, während für ihn hinwiederum die beiden Rochirfelder und das Asyl strategische Punkte sind, die er stets im Auge behalten muß, um in entscheidenden Momenten sich auf einem von ihnen eine neue Operationsbasis gründen, und dadurch von selbst den feindlichen Streichen ausweichen zu können. Auch in dieser Spielweise wird somit das Spiel als gewonnen betrachtet, wenn sich der feindliche König weder durch Ziehen, Schlagen oder Decken dem Bereich der zuletzt ihm Schach bietenden Figur entrücken kann; es bleibt jedoch hier immer der Großmuth jeder Parthei überlassen, ob sie den Gegner, wenn sie Schach bietet, durch den gewöhnlichen Zuruf darauf aufmerksam machen will, oder nicht.

Es ergeben sich aus dieser der neuen Spielweise eigenen Freiheit folgende Bestimmungen, die als Regeln für die aus dem Schachsetzen und Bieten unmittelbar hervorgehenden Wechselfälle gelten.

1) Wenn die eine Parthei den feindlichen König ins Schach setzt, ohne förmlich Schach zu bieten, so ist die andere Parthei dennoch eben so gut verpflichtet, sich dagegen zu decken, als wenn wirklich Schach geboten worden wäre, will sie anders nicht das Spiel verlieren, welches dann anstatt zu ziehen der Schachsetzende durch den bloßen Ausspruch: Schach matt! zu seinem Vortheil endigt.

2) Wenn die eine Parthei ihren König aus Unvorsichtigkeit in den Bereich einer feindlichen Figur, also ins Schach setzt, so ist sie, bemerkt es die anderere Parthei, a tempo matt; bemerkt es diese jedoch nicht, so hat es für den im Schach befindlichen König weiter keinen Nachtheil, als daß er sich eben wieder entfernen oder decken muß, und einen vergeblichen Zug gethan hat; lag es anders nicht selbst im Plane des Spielers, auf die Unachtsamkeit des Gegners bauend, sich durch solch einen Coup aus seiner gefährlichen Lage zu retten. So ist auch ein König, der es wagt, in ein Schach der Gegenparthei zu rochiren — wenn es nämlich von dieser bemerkt wird — augenblicklich matt.

3) Eine Parthei, die bei ihrem Rochiren durch ein Schach des Gegners rückte, kann jedoch, wenn es die Gegenparthei auch unmittelbar nachher bemerkt, deswegen in keinem Fall matt gesetzt werden, sondern es kommt dafür der Gegenparthei folgendes Aequivalent zu Statten. Es kann selbige — bemerkt sie nemlich dieses gesetzwidrige Rochiren noch während sich die befreundete Figur, deren Bereich der feindliche König bei dem Rochiren überschritt, auf demselben Feld befindet — der Parthei, welche rochirte, das Spiel augenblicklich für patt erklären; an welches Recht sich noch überdies ein anderweitiger Vortheil knüpft (siehe die allgemeinen Gesetze).

4) Es darf endlich nur allein dem König Schach geboten werden, und da selbst dies nicht ausdrücklich nach dieser Spielweise gefordert werden kann, so wäre das Schachbieten bei einem Zug gegen einen Feldherrn um so mehr eine gegen den Geist des Spiels überhaupt anstrebende lächerliche Gewohnheit.

§. 23.

Von dem Rochiren.

Wälzt Schaar auf Schaar und sonder Rast,
Wie mit des Sturmes wilder Hast,
Nach deinem König sich heran;
Rochir! sonst ists um ihn gethan.

Die Art und Weise nach dieser Spielweise zu rochiren unterscheidet sich von der des alten Spiels erstlich dadurch, daß die beiden Gonfaloniere — die Rochen der alten Spielweise — des Vorzugs rochiren zu können beraubt, und dazu die beiden Marschalle bestimmt wurden; ferner dadurch, daß obschon ein bestimmtes Feld, nach welchem rochirt werden muß, gegeben ist, dennoch größere Freiheit bei dieser statt findet, wie folgende Bedingungen der Möglichkeit rochiren zu können beweisen werden.

1) Der König darf noch nicht gezogen worden seyn.
2) Der Marschall ebenfalls noch nicht seinen ursprünglichen Standpunkt verlassen haben.
3) Es darf sich zwischen dem König und dem Marschall weder eine eigne, noch eine feindliche Figur befinden.
4) Der König muß sich immer auf das Feld des Marschalls, und dieser sich auf das des Königs setzen.
5) Man kann aus einem Schach } rochiren.
   ferner selbst mit einem Schach }
   Jedoch nicht in ein Schach } rochiren.
   eben so wenig durch ein Schach }

Der König muß jedoch, soll er überhaupt zu rochiren im Stande seyn, zu seinen ursprünglichen Standpunkt das Centrum haben, und kann daher niemals rochiren, wenn er in einer Grundstellung die Reserve befehligt. Man kann endlich nach beiden Seiten rochiren, wie im alten Spiel, und es wird auch hier bald offensiver, bald defensiver Natur seyn; so wie es überhaupt einer der inhaltsschwersten Momente des Spiels ist, welcher die Lage der Dinge wie mit einem Zauberschlag umgestaltet, und

der nicht unpassend mit jenem Manöver, das im rechten Augenblick den passiven Punkt der eignen Schlachtordnung — somit den Schlüssel zu ihrer Position — schnell zu verstärken weiß und ihn dadurch nicht selten selbst zum Angriffspunkt der feindlichen Stellung erhebt, verglichen, oder mit dem zeitgemäßen Erscheinen der Reserve in den Schlachten in Paralelle gesetzt werden kann.

§. 24.

Von dem Asyliren.

Verweilt der König im Asyl,
Führt oft für ihn das ernste Spiel
Der ruhmgekrönte Seneschall,
Und rettet ihn vom nahen Fall.

Das Asyl ist der mittlere strategische Hochpunkt (das Capitol) auf der Hauptoperationslinie der beiden Schachheere, und der strategisch-taktische Schlüssel des Schachbretts. Es ist dieses Asyl das mittlere Feld des Schachbretts, wird jedoch zu solchen, worunter sich dann eine Burg (festes Lager) gedacht werden muß, erst durch das Erscheinen eines Königs auf selbigem erhoben, und auch nur so lange als solches betrachtet, als sich eben die erste Figur des Spiels darauf befindet. Es kann aber solches natürlich nur dann von einem der Könige besetzt werden, wenn es ausser allen Bereich irgend einer feindlichen Figur liegt.

Der Vortheil des Asylirens besteht darin, daß dem asylirten König während der nächsten 16 Züge, d. h. während 8 Zügen der einen, und 8 der andern Parthei nur von dem feindlichen Castellan, und auch von diesem nicht immer, Schach geboten werden kann, so daß er so lange in jenem (in §. 10 und 17 angeführten ihm günstigen Fall), allen und jeden Wechselfällen des Spiels gänzlich entzogen ist.

Bekommt er während dieser 16 Züge und unmittelbar nach diesen kein Schach, das ihn aus dem Asyl zu vertreiben im Stande ist, so muß er sich zwar, im Fall ihm im 17ten Zug von der Gegenparthei Schach geboten wurde, gegen solches decken, ist aber dann für immer vor jedem Schachbieten geschützt, kann somit nicht mehr daß Asyl zu verlassen gezwungen, und daher auch nicht matt gesetzt werden; in welchem Fall also der Vortheil des Asylirens von den entschiedensten Folgen ist. Wird jedoch im

17ten Zug der asylirte König durch Schachbieten wirklich vom Asyl vertrieben, so kann es sich der vertriebene oder der feindliche König natürlich nur unter den nemlichen Bedingungen, die es ihm das erstemal möglich machten, oder überhaupt es ihm, obigen Regeln zu Folge, erlauben, wieder erringen, und nur auf gleiche Weise verlieren, oder behaupten.

§. 25.

Von dem Avanfiren.

Zu folgen nur des Ruhmes Spur,
Liegt in des Tapferen Natur;
So schwingt denn auch sich der empor,
Der in dem Kampf dringt muthig vor.

Nur Figuren aus der letzten Classe werden im vollsten Sinne des Worts unmittelbar in einen höhern Wirkungskreis, und zwar durch Vordringen in die erste feindliche Felderreihe, erhoben. Denn der Marschall wird Seneschall einzig nur durch besondere Spielverhältnisse.

1) Von der Erhebung des Marschalls zum Seneschall.

Nur allein dann kann ein Marschall zum Seneschall erhoben werden, wenn schon ein Marschall genommen, und im Fall schon ursprünglich ein Seneschall im Spiele war, auch dieser geschlagen, somit nur noch ein einziger im Spiel der einen Parthei vorhanden ist; jedoch aber auch dann nur in einem der vier folgenden Fälle:

a) Wenn der König seiner Parthei sich schon im Asyl befindet; somit a tempo mit dem Fall des einen Marschalls.
b) Wenn der König seiner Parthei das Asyl erreicht.
c) Wenn sich der Marschall durch Rochiren gerade auf dem ursprünglichen Standpunkt seines Königs befindet; somit a tempo.
d) Wenn der Marschall mit seinem König noch rochiren kann.

2) Von

2) Von der Erhebung der Banden in die Classe der Commenthure.

Dieses Erheben einzelner Figuren der letzten Classe geschieht jedoch nicht ganz auf die nemliche Weise, wie im alten Schachspiel; denn das Einsetzen muß nicht unmittelbar schon mit dem Einrücken eines Bannerets in die erste feindliche Felderreihe statt finden, sondern es kann diese Figur gegen eine höhere umgetauscht werden, wann es der Spieler für gut befindet; was natürlich immer für einen Zug gilt, während die Erhebung, wird die vorgedrungene Bande sogleich erhoben, mit dem Hineinrücken in einem Zug zusammenfällt: nur muß sich nothwendig in jenem Fall der Banneret auf seinem errungenen Standpunkt zu behaupten wissen.

Es wird aber eine auf diese Weise vorgedrungene Bande immer nur zu einen Commenthur, nie aber, und unter keinerlei Umständen zu einen Feldherrn erhoben, wie es eine gewiß nicht schon mit der Erfindung des Schachspiels gegebene Regel der alten Spielweise will. Auch kann nur allein der Guisarmier zum Castellan erhoben werden, und kein anderer Banneret kann jemals diese Charge erreichen. So kann aber auch wieder reciprok der Guisarmier nur allein diese Charge erhalten, und keine andere der Commenthure. Natürlich kann ein in einen Castellan umgewandelter Guisarmier seine eigentliche und frühere Bedeutsamkeit in keinem Fall auf seine neue Charge übertragen, sondern sie geht vielmehr in selbiger völlig unter, d. h. mit kurzen Worten: er kann als Castellan dem feindlichen asylirten Könige nicht Schach bieten. Uebrigens verhält es sich mit der Wahl unter den übrigen fehlenden, schon aus dem Spiele geschlagenen Chargen der Commenthure, wie im alten Schachspiel; sie steht nemlich dem Spieler frei.

§. 26.

Von dem Pausiren.

Allein ein richt'ger Ueberblick
Dich halte von dem Zieh'n zurück;
Denn schwerer noch als rasche That,
Ist's mit sich gehen still zu Rath.

Es giebt Zug- und Spielpausen. Die letzten sind die Intermezzos des Spiels, werden aber allein nur durch folgende zwei Momente hervorgerufen: nemlich durch das Rochiren und Asyliren. Tritt nun einer dieser Momente in das Spiel der einen Parthei, so erhalten beide Partheien das Recht, eine Spielpause zur Erholung zu

fordern, wobei die Länge ihrer Dauer natürlich immer nur von der Uebereinkunft der beiden Spieler abhängen wird. Solch ein Ruhepunkt wird aber durch den Ausruf: Zum Banket! (au **Banquet**) gefordert, und diese Art zu pausiren: Trappiren genannt; indem ja diese Spielweise zunächst für Teutsche ins Leben gerufen wurde, welche selbst die lauten Freuden der Tafel, wenn auch gedämpft, unter die Trauerhymnen um ihre Geliebten schon so glücklich zu mischen gewohnt sind, und sie also um so weniger hier zu entbehren gesonnen seyn werden.

Die Zugpause entsteht, wenn ein Spieler — kommt an ihn der Zug — statt zu ziehen, mit all' seinen Figuren in seiner inhabenden Stellung bleiben will, welcher Entschluß aber dem Gegner durch den Ruf: in Bereitschaft! (au **Piquet**) kund gemacht werden muß, damit selbiger auch sich, entweder zum Ziehen, oder gleichfalls zu einer Zugpause entschließen kann. Diese Art des Pausirens, oder eine solche Zuginterralle heißt: Sospiren, kann selbst, wenn eine Parthei durch den ihr zukommenden ersten Zug das Spiel beginnen soll, bei selbiger augenblicklich eintreten, und nur in dem einzigen Fall nicht statt finden, wenn die Gegenparthei Schach giebt, und solches zugleich anzeigt, somit förmlich Schach bietet, wo dann natürlich im entgegengesetzten Fall die Parthei, welcher man Schach bietet, und die nicht zöge, matt würde. Wenn aber keiner der beiden Spieler mehr ziehen will, so entsteht aus diesem gegenseitigen Sospiren die große Contrepause, und mit dieser die unentschiedene Parthie, oder das patte Spiel. Die große Contrepause tritt jedoch einzig nur auf folgende Weise ein. Hat nemlich der eine Spieler sospirt, darauf der andere auch, dann wieder der erste, und der andere ebenfalls, und beide so fort, bis statt acht Zügen, acht durch keinen Zug unterbrochene Pausen erfolgten, von denen natürlich jede durch den sie bezeichnenden Ruf von jeder Parthei angedeutet werden mußte; so hat der zuerst sospirende Spieler im neunten Zuge, oder richtiger nach den acht gegenseitigen Pausen, also nach vier Contrepausen, das Recht, die große Contrepause eintreten zu lassen, und somit das Spiel für patt zu erklären. Zieht er aber nach diesen acht Pausen, statt die große Contrepause eintreten zu lassen, eine Figur, so geht das Spiel wieder seinen Gang fort, sollte auch gleich darauf abermals von einer oder der andern Parthei auf dieselbe Weise zu sospiren angefangen werden, wobei dann natürlich auch nach den nemlichen Gesetzen verfahren werden muß.

III. Abſchnitt.

Von den Catastrophen des Spiels.

§. 27.

Von dem Patt.

Ziehen gewaffnet mit ehernem Sinn,
Beide Partheien zum Kampfe hin,
Decken ſie ſich — an Klugheit gleich —
Schnell ſtets gegen den feindlichen Streich;
Sieht man das Spiel nicht ſelten geſtellt,
Da ſich beide erhalten im Feld.

Unter Patt wird nach dieſer Spielweiſe parthie remise, oder die unentſchiedene Parthie verſtanden; denn ein Patt im Sinne der alten Bedeutung kann, indem ja der Gegner zum Ziehen nicht gezwungen werden darf, hier niemals ſtatt finden. Patt aber wird das Spiel in folgenden Fällen:

a) Auf relative Weiſe.

1) Durch immerwährendes Schachbieten von Seite der einen Parthei, wobei es jedesmal auf die Spieler ankommt, zu beſtimmen, nach wie viel Zügen dieſe Motion zur Aufhebung der Parthie führen ſoll; z. B. etwa nachdem ſechszehnmal Schach geboten wurde.
2) Wenn der König einer Parthei es wagte, durch ein Schach der andern zu rochiren, ſo kann die Gegenparthei, wenn ſie es bemerkt hat, und anders davon Nutzen ziehen will, augenblicklich das Spiel als Patt erklären und ſomit aufheben. Jedoch hängt es immer allein von ihrem Willen ab, dieſe Cataſtrophe eintreten zu laſſen, oder nicht.

b) Auf abſolute Weiſe.

1) Durch die große Contrepauſe, von welcher im vorigen Paragraphen abgehandelt wurde.

2) Wenn die Lage des Spiels es beiden Partheien unmöglich macht, selbiges zu gewinnen, z. B. wenn sich nur noch die beiden Könige im Spiele befinden. Hat jedoch blos die eine Parthei nur noch den König im Spiele, und die andere aber noch mehrere Figuren, durch welche die Möglichkeit matt zu setzen vorhanden ist, so endigt sich das Spiel keineswegs für die erste Parthei als Parthie Patt, sondern die andere muß vielmehr selbige matt zu setzen, so lange versuchen, bis etwa der Verlust einer Figur die Möglichkeit das Spiel zu gewinnen aufhebt, und somit die Lage des Spiels von selbst ein Patt herbeiführt.

§. 28.

Von dem Matt.

Tragen die Säulen der schwankenden Schlacht
Nimmer des Königs erschütterte Macht,
Schützt der Getreuen ihn keiner mehr
Vor dem siegenden feindlichen Heer;
Dann dröhnet dumpf hin im Wiederhall
Durch die Besiegten des Königs Fall.

Auch das Schachmatt muß absolut ausgesprochen werden; denn im entgegengesetzten Fall hat es keine unmittelbar nachtheilige Folge für den mattgesetzten Spieler, und fällt somit in die Kategorie des bewußtlosen Schachgebens.

Es sind bei der Spielendigung durch das Matt folgende Gradationen möglich, die den Ruhm des Sieges erhöhen, oder das Spiel des Besiegten dennoch ehrenvoll gestalten, und zwar giebt es, sowohl für die siegende, als für die besiegte Parthei fünf Hauptarten des berechneten Matts, von welchen natürlich die erste für beide Partheien die ruhmvollste, und die letzte die am wenigsten rühmlichste seyn muß.

Arten des Matts für die besiegte Parthei.

1) Nach dem Asyl.
2) Auf dem Asyl.

Arten des Matts für die siegende Parthei.

1) Wenn sie nie ein Schach erhielt.
2) Wenn ihr König nie den ursprünglichen Standpunkt verlies.

3) Nach dem Rochiren.	3) Wenn sie freiwillig rochirt hat, d. h. ohne zugleich ein Schach erhalten zu haben.
4) Ohne rochirt zu haben.	4) Wenn ihr König nie das Asyl betrat.
5) Auf dem ursprünglichen Standpunkt.	5) Wenn ihr König, hat er solches betreten, nicht mehr daraus vertrieben wurde.

Ein Matt durch pure Unvorsichtigkeit der Gegenpartei errungen, die in das Schach förmlich rückte, oder im selbigen stehen blieb, gehört niemals zu den Spielendungen edler Art, und ist immer für beide Partheien die Schattenseite dieser zweiten Spielcatastrophe. Es ist das sogenannte zufällige, blinde oder schimpfliche Matt.

IV. Abschnitt.

Scholien zu dieser Spielweise.

§. 29.

Paralelle zwischen dem alten Schachspiel und dieser Variation.

Da der Erfinder im alten Spiel,
Schon sich setzte zum ernsten Ziel,
Darzustellen die Kriegsmanier —
Seiner Zeit unvergängliche Zier;
So soll versinnlichen diese Art,
Wie in Europa gekrieget ward.

Das alte Schachspiel suchte die zur Zeit seiner Erfindung herrschende Kriegsführung Ostasiens darzustellen. Diese Spielweise soll dagegen ein Abbild der frühern europäischen Kriegsführung in allgemeinen Umrissen zu geben versuchen, ohne jedoch völlig in das Detail ihrer Eigenthümlichkeiten einzugehen.

In beiden müssen ihrer innern Natur nach, und wenn sie historisch getreu seyn sollten, die taktischen Elemente vorherrschen, um so mehr, da eigentlich doch streng genommen die beiden Urelemente der Kriegskunst, das taktische und strategische, in jenen Zeiten nichts weniger als geschieden, und selbst die strategischen zu allen Zeiten ein und dieselben waren, obschon sie nicht mit der wissenschaftlichen Bestimmtheit, weder vom Orient noch von Occident erkannt und erfaßt, und erst seit einem halben Jahrhundert in Europa auf abstrakte Lehrsätze zurückgeführt wurden.

So schimmern denn nun auch, obschon, wie gesagt, in beiden unverkennbar die Taktik die erste Rolle übernahm, strategische Lichtpunkte hindurch, und eben weil sie durchaus nicht streng von den taktischen geschieden sind, bezeichnen beide Spielweisen getreu die Kriegsführung erst in ihren Entwicklungsperioden, oder noch genauer die Kriegskunst diesseits der Schwelle ihres Wiegenalters, und zur Zeit ihrer eigentlichen Wiederauflebung in Europa.

Taktisch aber ist in Bezug auf beide Spielweisen, was sich eo ipso aus der Anschauung der Stellungen ergiebt, was sich somit unmittelbar auf dem Schachbrett erspähen läßt; strategisch dagegen, was nicht unmittelbar aus den gegenseitigen Stellungen hervorgeht, sondern erst durch sublimere Combinationen herbeigeführt werden muß. Als solche strategische Momente aber, in welchen beide Spielweisen vollkommen übereinstimmen, charakterisiren sich folgende Punkte:

1) Der König ist in beiden Spielen das Hauptobjekt geblieben.
2) Das Rochiren ist beiden Spielweisen eigenthümlich.
3) Das Avanciren kommt ebenfalls in beiden Spielen vor.

Zu diesen 3 Momenten gesellt sich als ein 4ter in der neuen Spielweise das Asyliren.

Als taktische Verschiedenheiten beider Spiele stellen sich dagegen folgende Punkte hin:

Im alten Spiel.	In dieser Spielweise.
1) Schwäche des einen Flügels.	1) Gleich starke Flügel.
2) Gleiche und einzige Aufstellung für beide Partheien.	2) Wahl der Aufstellung.
3) Das Gesetz, ziehen zu müssen.	3) Die Freiheit pausiren zu können.

Diese heterogenen taktischen Grundzüge sind denn nun aber gerade die Hauptcriterien der Verschiedenheit zwischen der orientalischen und occidentalischen Kriegs-

führung, so wie hinwiederum der Umstand, daß sich obige strategischen Momente nicht rein als solche hinstellen, beide Spielweisen als das Abbild der orientalischen und europäischen Kriegsführung in ihren Entwicklungsperioden vollkommen bezeichnet, indem ja in beiden Spielarten die Urelemente obiger Kriegsweisen getreu aufgefaßt sind.

Endlich unterscheiden sich beide Spielweisen noch dadurch, daß im alten Schachspiel der Angriff ungleich leichter, als die Vertheidigung, hingegen in dieser neuen Spielweise der Uebergang von der Defensive in die Offensive ungeheuer schwierig ist; Momente, die nicht weniger getreu den Orientalismus und Europäismus der Kriegsführung bezeichnen.

Schlußbemerkung zu diesem Paragraphen.

So wie sich die Gangart der Schachfiguren aus der des Königs, und jeder der folgenden sich aus der ihr vorhergehenden, und historisch früher vorhandenen Waffengattung entwickeln läßt; so muß auch eine Variation nach der andern (gradatim) aus dem Urspiel hinwiederum hervorgehen, und zwar vor allen hinsichtlich der Figuren und der Anzahl der Schachfelder. In Bezug auf das Schachbrett, die Anzahl der Figuren und deren Aufstellung wäre daher eigentlich folgendes Dessein das dem Urspiel in jeder Hinsicht zunächst verwandte:

B. B. B. B. B. B. B. B. B.
G. P. C. F. K. F. C. P. G.

Da aber in dieser Stellung sich die Feldherren zu nahe ständen, somit die Kräfte ungleich vertheilt wären, so ist nachstehende die allein richtige Aufstellung der dem Urspiel hinsichtlich der Anzahl der Figuren zunächst verwandten Spielart:

B. B. B. B. B. B. B. B. B.
G. M. C. P. K. P. C. M. G.

Es hat aber diese Variation mit dem Urspiel wegen folgenden Punkten Aehnlichkeit:

a) Ob der einzigen Aufstellung.
b) Ob des Gesetzes ziehen zu müssen.

Hinsichtlich der in diesen Ideen hingestellten Schachspielweise jedoch wegen nachstehenden Momenten:

a) Ob des Rochirens.
b) Ob des Avansirens.

Es erlaubt diese dem Urspiel eigentlich zunächst verwandte Spielart weder das Pausiren, noch das Asyliren, noch eine verschiedene Aufstellung, und hat auch hinsichtlich, des Avansirens nur bedingungsweise Aehnlichkeit mit der hier allbereits vorgetragenen Variation über das Schachspiel.

Die Namen der Schachfiguren zu dieſem Deſſein ſind aber folgende:

	König.	
Partiſan.	Seneſchall.	Cavalier.
Segiban.	Marſchall.	Gofalonier.

In Beziehung auf die Gangart der Figuren iſt dieſe dem Urſpiel zunächſt verwandte Aufſtellung, bis auf die Gangart der Marſchalle, die in der Diagonale nur auf den weißen Feldern gehen (welche Beſchränkung ihrer Gangart aus der Weſenheit und innigen Verwandtſchaft dieſer Spielart mit dem Urſpiel hervorgeht), vollkommen identiſch mit den Figuren des alten Spiels, ſo daß auch die Banden vom Hauſe aus nach ein oder zwei Feldern vorrücken können, wie es eben die Lage des Spiels erheiſcht. Es iſt ſomit der Segiban (Landſturm) der Bandolier der Spielweiſe im Geiſte der frühern europäiſchen Kriegsführung, und der ſogenannte Bauer des alten Schachſpiels.

Hinſichtlich des Avanſirens gelten folgende Geſetze:

Jede in die feindliche Königsreihe vorrückende Bande wird ein beliebiger Commenthur, und dieß ohne alle Ausnahme; denn niemals kann eine Bande dadurch unmittelbar zum Marſchall erhoben werden. Sind alle Commenthure noch im Spiel vorhanden, wenn eine Bande bis in die letzte feindliche Felderreihe vordringt, muß ſie ſich jedoch halten können bis ein Commenthur ihrer Parthei gefallen iſt, um zu ſolchen erhoben werden zu können.

Der letzte Commenthur im Spiel, d. h. der noch einzig vorhandne einer Parthei wird **a tempo** Marſchall, wenn eine Bande in die feindliche Königsreihe rückt, und dadurch irgend ein beliebiger Commenthur wird; wenn nemlich kein Feldherr mehr von ſeiner Parthei im Spiele iſt.

Wenn der eine Marſchall einer Parthei fällt, wird der andere derſelben **a tempo** Seneſchall. So wird auch derjenige Marſchall, welcher im obigen Fall als Commenthur zur Marſchallscharge vorrückte, nach vier Zügen mit ihm Seneſchall.

Auch in dieſer dem Urſpiel zunächſt verwandten Spielart wird mit den Feldherren rochirt. Hinſichtlich des Schachbietens finden jedoch hier die nemlichen Geſetze ſtatt, wie im Urſpiel. Da aber in dieſer dem Urſpiel vor allen hinſichtlich der Anzahl der Figuren zunächſt verwandten Spielart nicht alle Waffengattungen der europäiſchen Heere, vermöge der innern Anlage derſelben enthalten ſeyn können; ſo bleibt die bereits in dieſen Umriſſen näher entwickelte Variation einerſeits unter allen Umſtänden die dem alten Schachſpiel zunächſt verwandte Spielweiſe, obſchon ſie anderſeits ihrer anderweitigen innern Ausbildung zu Folge den zweiten Pol der Kriegsführung bezeichnet, und darob auch gewiſſermaßen ein Antipode des orientaliſchen Spieles iſt und ſeyn muß.

---

§. 30.

Charakteristik dieser Spielweise.

Hälst du auch hier dich vom Vorurtheil frei,
Ist dir das Schach nicht blos Spielerei;
Wird dich ein ruhiger, klarer Blick
Nur dem Gedanken geben zurück:
Wie seines Wesens inn're Natur
Folgt des Krieges erhabener Spur.

Folgende Momente sind es, welche diese Variation mehr oder weniger eigenthümlich charakterisiren.

1) Ein durch eine ungleiche Grundzahl quadrirtes Schachbrett von 81 und ein gleiches von 121 Feldern; so wie die Schachtafel von 87, und eine gleiche von 131 Feldern.
2) Eine Anzahl von 100 Figuren.
3) Die dem Charakter des Spiels ganz entsprechenden Benennungen für die Figuren desselben.
4) Die dieser Variation eignen 4 Spielmanieren, woraus sich 66 Grundstellungen ergeben.
5) Die freie Wahl zwischen diesen 66 Grundstellungen, woraus sich 1828 Spielaufstellungen entwickeln lassen.
6) Die eigenthümliche Gangart

des Marschalls,	des Cavaliers,
des Castellans,	des Guisarmiers,
des Curtisans,	des Corazoniers,
des Armogans,	des Trombloniers.

7) Die Eigenthümlichkeiten des

Rochirens,
Asylirens,
Avansirens,
Pausirens.

8) Das Zurückführen des Spiels auf nur 2 Catastrophen.
9) Die Bestimmungen der allgemeinen Fälle, nach welchen immer die Spielendigung Patt eintritt.
10) Die verschiedenen Arten der Spielendigung Matt.
11) Endlich eine Anzahl von zehn allgemeinen Spielgesetzen, die schlechthin im Geiste des Schachspiels überhaupt liegen, daher auch bei dieser neuen Spielweise nur hervorgerufen zu werden brauchten, welche jede anderweitigen absolut ausschließen, und somit auch unbedingt aufheben.

Bei einer Vergleichung dieser neuen Spielweise mit dem alten Schachspiel springen aber vor allen folgende Hauptmomente als Hochpunkte, auf denen sich beide Spielweisen scheiden, wie von selbst ins Auge, und veranschaulichen ganz das Charakteristische der europäischen Kriegsführung, weswegen sie natürlich in dem alten Spiele nicht vorkommen konnten: nicht aber von dem Erfinder unbeachtet gelassen wurden, weil sie etwa gegen den Geist des Schachspiels an sich wären; indem man nur die Wesenheit dieses Spieles in gerade nicht mehr und nicht weniger Figuren, oder einzig in ihre bekannte Aufstellung setzen kann, wenn man die tiefe Bedeutung, und die eigentliche Bestimmung des Schachspiels an sich nicht erfaßt hat. Es sind dies aber folgende Momente:

1) Die Wahl der Aufstellung, die jeder Parthei gelassen ist, und vermöge welcher sich selbige eine beliebige von den 66 gegebenen Grundstellungen aneignen kann.

2) Die Stellung an sich, die in keiner der 66 Grundformen einen passiven Punkt darbietet; ein wesentlicher Vortheil, den die alte Spielweise entbehren muß, weil sie auch hier eine herrschende Gewohnheit ihrer Zeit darzustellen hat, die darin bestund, daß immer ein Flügel des Heers höher geachtet wurde, als der andere, was nothwendig eine nachtheilige Folge in der Zusammensetzung und Stellung des weniger begünstigten Heertheils haben mußte. So bleibt es auch eine falsche Ansicht, zu behaupten, gerade allein in der Stellung des alten Schachspiels läge der Grund zu all den feinen Combinationen und Spielentwicklungen. Allerdings läßt sich nach dieser Spielweise eine Schäferstunde schon nach dem vierten Zug auf keine Weise herbeiführen. Aber eine solche Forderung wird auch nicht an die europäische Kriegskunst gestellt, zumal wenn beide Theile mit ihr vertraut sind, indem man über ein wohlgeordnetes Heer nach selbiger nicht herfallen kann, wie der Wolf über eine Lämmerheerde, der

sich mit einem Sprung den am meisten feisten Hammel herausholt. Das nach dieser Spielweise, sowohl der Zahl, als der innern Kraft nach stärkere Schachheer muß erst nach den Regeln der Kunst, welche noch dazu tiefere Combinationen, als zum sogenannten Schäferzug erforderlich sind, erheischen, gebrochen werden, ehe günstige Resultate erreicht werden können, und so wird auch jeder der spätern Momente des Spiels nur durch Combinationen, an denen das Gepräge der alten Spielweise gewiß nicht verloren gieng, erzielt. Und herrschen auch nicht gleich anfänglich bei dieser Spielweise solche überraschende Coups vor, so sind doch alle folgenden Spielentwicklungen reichlich damit ausgestattet, während schon allein die Wahl der Aufstellung den Scharfblick und die Gewandtheit des Spielers auf nicht minder seltene Weise in Anspruch nimmt.

3) Das Pausiren; eine Spielbestimmung, die begreiflicherweise der Natur des Spiels verwandter seyn muß, als das Gesetz, immer auch ziehen zu müssen, wenn der Gegner gezogen hat. Diese letzte, im alten Schachspiel als unerläßliche Bestimmung hingestellte Anordnung, hatte jedoch ihren Grund wieder nur darin, daß der Erfinder die Schlachten seiner Zeit nothwendig als große Zweikämpfe auffassen mußte; somit auch sein Spiel, dessen Urbild die Kriegsführung seiner Zeit blieb, nicht anders als in Form eines regelmäßigen Zweikampfes darstellen konnte, in welchem stets der Nachstoß unmittelbar auf das Ausfallen des Gegners erfolgt. Zu läugnen ist es indessen nicht, daß auch im alten Spiel das Pausiren (natürlich im engern Sinne genommen) zu höchst interessanten Spielnüançen müßte Gelegenheit geben, obgleich auch die Nothwendigkeit ziehen zu müssen seine unbestreitbaren Vorzüge hat, die jedoch bei der neuen Spielweise in Hintergrund treten, indem schon allein die Spielaufstellungen das Pausiren unbedingt vorzuziehen nöthigen.

4) Endlich die strategischen Momente. Von selbigen findet man in der alten Spielweise, obschon die Elemente dazu vorhanden sind, nemlich der König, das Rochiren und Avansiren, dennoch nur leise Anklänge, und selbst die Freiheit, eine bis in die erste feindliche Felderreihe vorgedrungene Figur der letzten Classe gegen eine höhere schon aus dem Spiele geschlagene Figur umtauschen zu können, ist ein Akt, der eben gerade deswegen nicht rein strategischer Natur seyn kann, weil immer blos ein Feld der ersten feindlichen Felderreihe für das Auftreten der einzusetzenden Figur gegeben ist. Es treten aber diese Momente in dieser Spielweise schon reiner und bestimmter in folgenden hervor:

a) In dem strategischen Objekt, dem König.
b) In der gesteigerten Bedeutung des Rochirens.
c) In dem inhaltsschweren Asyliren.
d) In dem auf 2 Waffengattungen ausgedehnten Avanziren.

Durch diese vier Hauptmomente zieht mehr oder weniger der strategische Nerv des Spiels. Er ruft Labyrinthe von Spielentwicklungen hervor, und die dadurch sich gestaltenden Themata, oder Desseins werden auch hier ganz das Gepräge von dem Charakter des Spielers haben, so wie jede Catastrophe einzig von dem Geist, dem schnellen Ueberblick und der kalten Berechnung der Partheien abhängen.

Gleich den strategischen Momenten wurden auch die taktischen Elemente des Spiels weiter ausgebildet. Die Figuren erhielten einen dem Charakter der Waffengattung, welche sie vorstellen sollen, entsprechenden Wirkungskreis und Standpunkt, so daß jede Waffe nicht allein in ihrer ganzen Stärke, sondern auch mit ihrer eigenthümlichen Schwäche wie im Krieg, so in dieser Spielweise auftritt. So ist z. B. im Krieg wie bekannt keine Waffengattung der Artillerie gefährlicher, als die der leichten Truppen. Und sieht man nicht auch in dieser Spielweise die Constabler von keinen der Figuren des Spiels leichter gefährdet, als von den Partisanen? Welche Waffengattung wird am meisten durch das Terrain beschränkt? Unstreitig die Reuterei. Ist dies aber nicht auch nach dieser Spielart mit den Cavalieren der Fall? Welche sind die unbehülflichsten Truppen im Felde? Gewiß die Tironen; und wer kann wohl an die Banden des Schachspiels denken, ohne sie mit diesen zu vergleichen? Welche Truppen sind aber in jeder Krisis von gleich großer Wirksamkeit? Unstreitig die Reserven, aus den Veteranen, somit dem Kern des Heers gebildet.

Und so sind denn in dieser Variation über das alte Schachspiel gewiß auch alle jene Elemente enthalten, welche die frühere europäische Kriegsführung charakterisiren. Wie diese Elemente nemlich nichts weniger als völlig entwickelt und ausgebildet vorhanden waren, und immer nur durch den Zauberschlag einzelner genialer Feldherren aus dem Chaos noch unentwickelter militärischer Begriffe zur Wirklichkeit auftauchten; so schlummern auch in dieser Spielweise mehr oder weniger die Urelemente der Kriegsführung, und harren nur der Hand des geschickten Spielers, um sich als treues Abbild der frühern europäischen Kriegsführung ins Leben gerufen zu sehen. Und gerade der Umstand, daß die strategischen Momente erst durch tiefere Combinationen herangebildet

werden müssen, nicht schon durch den strategischen Aufmarsch, wie die jetzige Kriegsführung es will, völlig gegeben sind, läßt eben das Talent des Spielers um so höher erglänzen, wenn es ihm gelingt, auch in dieser höhern Beziehung den Genius des Spiels an sich zu fesseln. So leuchten unter den Gestirnen am Himmel der Vorwelt gerade jene in einem um so schönern und eigenthümlichern Lichte, welche selbst die noch rohen Elemente mit ihren schöpferischen Geist, wenn auch nur für Augenblicke zu durchdringen wußten, um mit unsterblichen Gebilden das Buch der Zeiten zu durchweben. —

Nur eine flüchtige, somit oberflächliche Betrachtung kann endlich den Ausspruch thun: diese Spielweise sey mit Regeln allzusehr überladen. Allerdings ist diese Art des Schachspiels bei weitem schwieriger, als die alte ursprüngliche Weise. War aber denn nicht auch die Kriegsführung des Abendlandes von ganz anderer Beschaffenheit, als jene der frühesten Zeiten? Auch lassen sich alle diese Bestimmungen und Gesetze auf wenige Hauptregeln zurückführen, die ganz im Geiste des Spiels liegen, und aus welchen die Mehrzahl der diesen untergeordneten Spielbestimmungen nothwendig und folgerecht wieder hervorgeht. Es darf daher der Spieler nur denken, nicht blos merken, und er wird und muß auf die meisten von selbst kommen, er müßte denn blindlings einseitigen Vorurtheilen unterliegen, oder von der großen Allmutter Natur stiefmütterlich behandelt worden seyn; in welchem Fall denn das Schachspiel überhaupt kein großes Glück bei ihm machen wird. Ist es denn z. B. nicht ganz natürlich, daß derjenige, welcher zuerst zum Spiel auffordert, das Recht hat, sich auch zuerst aufzustellen? Liegt es ferner nicht ganz in der Natur der Sache, daß der, welcher sich zuerst aufstellte, nicht auch den ersten Zug haben sollte? Und so lassen sich auch die übrigen auf gleiche Weise selbst finden und vertheidigen, hat man nemlich anders den Geist des Schachspiels überhaupt richtig erfaßt und begriffen.

§. 31.

Pragmatik dieser Spielweise.

Für ihren König zu sterben bereit,
Sind auch hier Alle im mächtigen Streit.
Er aber führ' sie mit weiser Kraft,
Die ja allein nur den Sieg verschafft,
Und gefall' sich in ernster Zeit
Selbst am besten im Kriegerkleid.

Da sich unter jeder Figur des Schachheeres eine vollkommene und bestimmte Waffenbrigade gedacht werden muß, so müssen auch in diesem Sinne die Bewegungen derselben geleitet werden. Es soll daher der innern Anlage dieser Spielweise und den Geist der europäischen Kriegsführung zu Folge das Spiel mit den Partisanen oder Armoganen und Castellanen eröffnet, der Kampf durch die Banden gehalten, von den übrigen Commenthuren auf die Spitze der Entscheidung gestellt, und von den Feldherren der Sieg wirklich entschieden und vollendet werden. Einer oberflächlichen Betrachtung muß zwar dieses im Geiste des Spiels tiefgegründete und an eine bestimmte Reihenfolge gefesselte Auftreten der Figuren lästig erscheinen, das unbefangene Urtheil dagegen wird in den Gesetzen, aus welchen die Momente des successiven Einschreitens der einzelnen Waffengattungen nothwendig hervorgehen müssen, nur die Grundlage ersehen, auf welche einzig und allein diese Spielweise zu ruhen kommen konnte, wollte sie anders der durch sie zu lösenden Aufgabe vollkommen entsprechen. Jedoch sind durch diese Spielanlage der Freiheit, nach eignen Ermessen seine Figuren vorführen zu können, keineswegs Fessel angelegt, im Gegentheil wird stets in jenen Wechselfällen, welche die Gefahr oder die Gunst des Augenblicks erzeugt, nur, wie im alten Spiel, die besondere Lage desselben zu bestimmen haben, welcher der Waffengattungen im entscheidenden Moment das Einschreiten absolut vorbehalten werden muß.

Auch im alten Spiel herrscht ja unverkennbar eine gewisse Ordnung, nach welcher die einzelnen Classen der Schachfiguren vorgeführt werden müssen, soll anders im Geiste des Spiels verfahren werden; weshalb es dennoch dem Spieler möglich bleibt, seinem Spiele durch sogenannte Husarenzüge schnell eine andere Wendung zu geben. Und so

ist auch in dieser Spielweise den Strategemen ein großer Spielraum gelassen; jedoch wird gewiß keines in so handgreiflichen Formen erscheinen, wie der sogenannte Schäferzug des alten Spiels, der sich deswegen auch im gemeinen Leben einen verächtlichen Namen zuzog. Uebrigens tritt in dieser Spielweise die Vertheidigung, da ja die Grundlage einer geschickten Defensive vorzüglich eine feste, überall gleich starke Stellung ist, ungleich leichter hervor, als der Angriff, der wenn auch kühn geführt, dennoch nicht leicht dem sich blos vertheidigenden und häufig pausirenden Gegner zu einer wirksamen Offensive Gelegenheit giebt, indem es auch hier, wie im Kriege selbst, immer eine schwierige Sache bleibt, und das Kriterium wahrer Feldherrenkunst ist, schnell und geschickt aus der Defensive in die Offensive überzugehen. Es wird daher schon von der Wahl der Aufstellung unendlich viel abhängen, besonders wird sie aber den wahrhaft militärischen Scharfblick des Spielers beurkunden, welcher sich zuletzt aufstellt; denn gerade die Wahl der Stellung setzt ein tiefes Studium dieser Spielweise voraus. Unbedingt muß sich zwar schon bei dieser der Spieler vornehmen, ob er sich gleich anfänglich nur vertheidigen, oder sogleich, ohne auf einen günstigen Moment zu warten, zum Angriff schreiten wolle. Aber dennoch darf bei reiner Vertheidigung die genommene Stellung dem Spieler nicht hindern, wieder offensiv verfahren zu können, und es muß demnach eine solche Stellung gewählt werden, welche nicht nur die eignen durch die Stellung des Gegners bedingten offensiven Entwicklungen erlaubt, sondern zugleich auch gegen jene demungeachtet den meisten Widerstand gewährt.

Weniger hat es mit der Wahl der ersten Aufstellung auf sich, und es wird daher natürlich der Spieler hier nur diejenige wählen, in welcher zu spielen ihm am geläufigsten ist. Nur der vollendete Spieler wird in allen 66 Grundstellungen zu spielen gleich stark bewandert seyn, und dann, hat er einmal seinen Gegner erkannt, diejenigen abwechselnd wählen, gegen welche dieser letzte immer am Ungeschicktesten manövrirte, oder gegen die er schon vom Hause aus keine ihnen die Waage haltenden Stellungen zu finden wußte.

Von gleich hoher Bedeutung für die Spielpragmatik sind dann folgende Momente:

1) das Rochiren,
2) das Asyliren,
3) das Avanziren,
4) das Pausiren.

Doch kann hier auf ihren unendlichen Einfluß auf die Entwicklung des Spiels begreiflich nur hingedeutet werden, indem jeder derselben einen eigenen Abschnitt erfordert, sollte er völlig erschöpft werden. Dies würde aber den Plan der dieser Abhandlung zum Grunde liegenden Gränzen überschreiten, und muß daher einer geübteren Feder überlassen bleiben.

V. Abschnitt.

Allgemeine Gesetze dieser Spielweise.

§. 32.

Rüstest du dich im Schach zur Schlacht,
Auf diese Regeln hab' ja dann Acht!
Hält sie nicht fest der flüchtige Sinn,
Bringt dirs wahrlich nur schlechten Gewinn;
Denn es kann sich in diesem Spiel
Zeigen am feinsten das Ehrgefühl.

1) Wer zu spielen in Vorschlag bringt muß auch zuerst seine Figuren nach einer von den 66 Grundstellungen der 4 Manieren ordnen und aufstellen; somit vor allen sich eine von den 4 Manieren dieser Spielweise wählen. Zugleich hat er das Recht, nachdem sich sein Gegner ebenfalls eine beliebige Grundstellung gewählt hat, zuerst zu ziehen; was jedoch immer, entweder mit einem Partisan, Armogan oder einem Banneret geschehen muß.

2) Der Gewinn einer Parthie gewährt der siegenden Parthei die nemlichen Rechte hinsichtlich der Aufstellung und des ersten Zugs; somit bleibt natürlich von selbst wieder die freie Wahl zwischen einer der 4 Manieren dieser Variation. Nach einer verlohrenen Parthie Revange zu fordern und zu geben, ist sowohl der Besiegte berechtigt, als der Sieger verpflichtet; beides wird jedoch gar oft durch Zeit und Umstände modifirt werden.

3) Wer zuerst im Spiele auf die Aufhebung der Parthie, also auf Patt bringt, oder einen Zug thut, der den Gegner zur Aufhebung derselben berechtigt, stellt sich in der nächsten Parthie zuletzt auf, und verliert für selbige somit auch das Recht zuerst ziehen zu dürfen. Wenn jedoch ein Spieler, dessen König das Asyl zu verlassen nicht

mehr

mehr gezwungen werden kann, seinen Gegner nur patt zusetzen im Stande ist, so hat er in diesem Fall dennoch das Recht, sich im nächsten Spiel zuerst aufzustellen und zu ziehen.

4) Wenn eine Parthei mit ihrem König durch ein Schach bei dem Rochiren rückte, und es wird nemlich vom Gegner bemerkt, so erhält dieser außer der Vergünstigung, das Spiel sogleich für patt erklären zu können, noch das Recht jener ersten Parthei im nächsten Spiel die Aufstellung ihrer Figuren selbst zu bestimmen. Ist diese zweite Parthei jedoch gesonnen, ihren Vortheil weiter zu verfolgen, somit fortzuspielen; so muß sie aber auch aus dieser Parthie siegreich hervorgehen, will sie anders nicht das Recht, die feindliche Aufstellung im nächsten Spiel diktiren zu können, verlieren.

5) Wenn eine Parthei das Spiel für patt erklärt, ohne daß sie durch falsches Rochiren der andern Parthei dazu veranlaßt wurde, so hat sie keineswegs das Recht, von ihrem Gegner Revange zu fordern. Und ebenso wenig kann es der Gegner. Wird dagegen ein Spieler durch obiges gesetzwidriges Rochiren des andern Spielers veranlaßt, die Parthie für patt zu erklären, so muß die Parthei, welche gesetzwidrig rochirte, und eben deswegen patt gesetzt wurde, absolut dem Pattsetzenden durch ein nächstes Spiel Revange geben u. s. w. Gefordert von dem Pattgesetzten kann sie jedoch niemals werden.

6) Wenn eine Parthei Schach bietet, ohne es der Gegenparthei wirklich zu geben, und dadurch die letzte verleitet wird, ihren König zu ziehen, so hat diese Art Kriegslist keineswegs die Zurücknahme des Zugs für die Gegenparthei zur Folge, sondern der Zug mit dem getäuschten König bleibt ein für allemal gethan.

7) Wird irgend eine Unrichtigkeit in der Aufstellung erst während des Spiels bemerkt, so kann sie nur in dem Fall gehoben werden, wenn die falsch gestellten Figuren und ihre ursprünglichen Standfelder noch außer dem feindlichen Bereich liegen. Eben so kann eine Figur, die aufzustellen gänzlich vergessen wurde, im Laufe des Spiels auf ihren ursprünglichen Standpunkt gebracht, oder ist dieser schon von einer befreundeten Figur besetzt, auf das nämliche Feld des andern Flügels, und wäre auch dieses nicht mehr leer, nach Entfernung einer der befreundeten Figuren von einem dieser Felder auf das dadurch leer gewordene gesetzt werden.

8) Eine zufällig umgeworfene, oder verschobene Figur darf natürlich wieder zurecht gestellt werden, so wie ein blos berührter Stein nicht absolut gezogen werden muß, wenn auch der Spieler, der ihn berührt, nicht dazu sagt: ich ziehe noch nicht.

So kann auch eine gezogene Figur so lange wo anders hingezogen werden, als noch die Hand an selbiger ist; steht sie aber nicht mehr in Berührung mit dieser, so muß sie stehen bleiben, und der Zug ist gethan. Die bloße Berührung einer feindlichen Figur ist daher schlechthin ohne alle Folge: aber das Herausstellen einer solchen kann nicht mehr rückgängig gemacht werden, und gilt absolut für einen Zug; d. h. wenn sie nemlich wirklich geschlagen werden kann.

9) Wer eine feindliche Figur schlägt, oder eine eigne so zieht, daß der Zug den besondern Gesetzen und den eigenthümlichen Charakter der gezogenen Figur zuwiderläuft, muß, wird er entdeckt, sey es augenblicklich oder später, von der Gegenparthei, oder von einem Zuschauer — in welchem Falle allein auch diese darein sprechen dürfen — diesen Zug zurücknehmen, ohne dafür einen andern thun zu dürfen. Sind jedoch nach der Entdeckung beide Partheien durch die Lage des Spiels hingerissen, darin einverstanden, solch einen unregelmäßigen Zug dennoch gelten zu lassen; so handeln sie gegen den Geist des Spiels, und müssen sichs gefallen lassen, wenn für das Spiel enthusiasmirte Zuschauer beide zu Rede stellen.

10) Die Zuschauer haben, obigen Fall ausgenommen, zu schweigen die Verpflichtung; im widrigen Fall sie gehalten sind, der Parthei, welche durch ihren der Gegenparthei ertheilten Rath in Nachtheil gerieth, auf irgend eine Weise Genugthuung zu geben, die natürlich der Beleidigte zu bestimmen hat.

Alle anderen vorhandenen allgemeinen Gesetze der alten Spielweise, welche der Lauf der Zeit vorwitzig hinzufügte, sind gegen den Geist des Spiels und beruhen auf bloser Willkühr, die wie immer, auch hier weit entfernt ist, sich auf vernünftige Gründe zu basiren, und die somit auch diese Spielweise nur verunstalten würden. Auch sind nur folgende fünf Avertissements in dieser Spielweise gebräuchlich:

Schach, Piket, Banket, Patt und Matt.

Drittes Capitel.

Andeutungen aus dem historischen Cyclus von Variationen über das Schachspiel.

§. 1.

Entwicklung dieser Variationen aus der Natur und der Bestimmung des Schachspiels*).

Die abstrakten Sätze der Kriegswissenschaft können, weil sich von ihnen absolut das moralische Element ausgeschlossen sehen muß, gleich wie man jene der Geometrie durch die Darstellung stätiger Größen erklärt, durch Uebertragung auf ein Spiel, sey es zum Behuf des Unterrichts, oder zur eignen Belehrung veranschaulicht werden, welches allein seine Erfindung dem Gedanken, durch selbiges den Krieg sinnbildlich darstellen zu wollen, verdankt; somit auf das Schachspiel.

Nun ist aber dieses Urspiel bis jetzt nur das Abbild der Kriegsführung zur Zeit seiner Erfindung, also nicht hinreichend, weder die Kriegskunst in ihren historischen Entwicklungen, noch ihren gegenwärtigen Standpunkt vollkommen bezeichnend zu veranschaulichen. Es mußte daher im Geiste des alten Schachspiels ein voller Cyklus von Variationen über dasselbe hervorgerufen werden, um nicht allein die historische Entwicklung der Kriegskunst durch Darstellung ihrer Hauptepochen versinnlichen, sondern auch alle Hauptsätze der Kriegswissenschaft auf ihrem jetzigen Standpunkt deutlich und erschöpfend ausdrücken zu können.

§. 2.

Tendenz bei denselben.

Vorherrschende Tendenz bei dieser Aufgabe war vorzüglich mit die Absicht, nächst der, die Kriegsführung in ihren historischen Entwicklungen zu veranschaulichen,

*) Bemerkung. Diese historischen Variationen sollen vorläufig hier nur angedeutet und blos durch leichte Umrisse näher bezeichnet werden, während sie die Imperatorik selbst in allen ihren Eigenthümlichkeiten abhandelt.

durch selbige das Studium der Lehre vom Krieg selbst zu erleichtern; indem in diesen Spielentwicklungen die Grundsätze desselben gleichsam praktisch gelehrt werden, so wie man durch gewisse schwere, oder eigenthümliche Passagen auf irgend einem Instrument die Lehrsätze des Contrapunktes dem Schüler praktisch einzuprägen sucht.

Es soll daher in Kriegsschulen bei der Unterweisung in diesem praktischen Lehrkurs der Kriegswissenschaft mit dem Urspiel begonnen, und der Schüler erst nach gründlicher Erlernung desselben in diesen Cyklus von Variationen eingeführt, ihm jede einzelne Spielweise in chronologischer Ordnung mit Hinweisung auf die Mängel und Eigenthümlichkeiten jeder Hauptperiode der Kriegsgeschichte gelehrt, und mit der die Lehre vom Krieg im Geiste der universalen Kriegsführung darstellenden Spielanlage von größern Umfang (s. Cap. 4) geschlossen werden; in welchem Falle gewiß den Schüler die abstrakten Lehrsätze der Kriegswissenschaft weit schneller ansprechen werden, indem er sie gleichsam aus eigner Erfahrung sich aneignet, als wenn er sich selbige allein aus Büchern hätte abstrahiren müssen. Denn der Erfinder wußte glücklich jede Spielerei früherer Versuche, den Krieg sinnbildlich darzustellen, zu vermeiden, und allein im Geiste des Schachspiels zu verfahren, so daß diese Spielweisen gleichsam Oasen in den Labyrinthen der abstrakten Kriegswissenschaft bilden; im vollen Sinne des Worts Variationen über das ernste Thema der Lehre vom Krieg.

§. 3.

Der Charakter derselben im Allgemeinen.

Die Feldzüge verhalten sich zum Krieg, wie die Schlachten zu einem Feldzug, und die Evolutionen und Manöver einer Schlacht verhalten sich zu ihr, wie die Märsche und Stellungen (Positionen) zu einem Feldzug. Der Partitur eines Feldzugs liegt die Strategik zu Grunde; die einzelnen Parthien desselben, deren Entscheidung in letzter Instanz, oder deren letztes Auskunftsmittel (ultima ratio) gewöhnlich die Schlachten sind, übernimmt die Taktik.

Diese Variationen verhalten sich nun auch ihrer innern Anlage zu Folge zu einander, wie die Schlachten und Feldzüge der wirklichen Kriege, oder wie Taktik und Strategik.

Das Element der Schlachten ist die Taktik mit ihren Evolutionen und Manövern, das Element eines Feldzugs die Strategik mit ihren Combinationen und Ope-

rationen. Wo nun das taktiſche Element vorherrſcht, oder vielmehr allein ſtatt findet, iſt das Schachſpiel ein Abbild der Schlacht; wenn das ſtrategiſche die Hauptrolle übernimmt, iſt das Schachſpiel die Silhouette eines Feldzugs, und die Figuren ſind dann urſprünglich ſchon in Parthien geordnet, die wie die Corps einer Armee durch einen Zwiſchenraum, oder wie die Armeen eines Heeres von einander getrennt ſind.

Die urſprüngliche Stellung der Figuren im alten Schachſpiel iſt daher die Schlachtordnung einer Armee; wo dagegen die Figuren in ihrer urſprünglichen Stellung ſchon in verſchiedene Parthien geordnet ſind, iſt die Grundſtellung der ſtrategiſche Aufmarſch der verſchiedenen Corps oder Armeen eines Heeres.

Das vorherrſchende Element der Kriegsführung der Alten war das taktiſche, welches ſich aber auch wahrer Vollendung erfreute; ihm iſt die erſte Variation geweiht. Das Urelement der jetzigen Kriegsführung iſt jedoch die Strategik — die Minerva der Kriegskunſt — und Bellona, die Taktik ihr nur untergeordnet, obſchon auch dadurch die Forderungen an dieſe ſich bedeutend erhöht ſehen.

Daß zwiſchen dieſen Variationen ein großer Unterſchied hinſichtlich des Schachbretts, der Figuren, der Stellungen und der innern Anlagen herrſchen muß, iſt natürlich. So herrſcht z. B. bei einer Spielweiſe dieſe, bei einer andern jene Waffengattung vor, wobei das Verhältniß ſelbiger zu einander hiſtoriſch getreu beibehalten wurde. Dennoch aber iſt in Allen der König der ſtrategiſche Hochpunkt geblieben, und ſomit der Seele des alten Schachſpiels nur eine neue Hülle gegeben worden. Es lagern ſich um ihn die verſchiedenartigſten Waffengattungen, denen ſelbſt die Römer- und Griechenwelt ihre Namen ſpendet, Terrainhinderniſſe jeder Art, und ein Gürtel von Forteresſen machen den Angriff auf ſeine Perſon zu dem treuſten Abbild eines vollen Feldzugs, obſchon auch dem Gegner nicht weniger Mittel zur Offenſive zu Gebote ſtehen; ſo daß der Kriegsführung mit all ihren Formen und Eigenthümlichkeiten **darin en miniature** zu erſcheinen volle Freiheit gegeben iſt.

§. 4.

Die Umriſſe der einzelnen dieſer Variationen.

Zuerſt ſuchte der Erfinder die 4 Hauptepochen der Kriegskunſt durch 4 verſchiedene Spielweiſen zu veranſchaulichen, nemlich:

die Kriegskunst des classischen Alterthums,
die Kriegskunst zur Zeit ihrer Wiederauflebung,
die Kriegskunst des 17. Jahrhunderts,
die Kriegskunst der neuesten Zeit.

Die Spielweise, welche zur Aufgabe hat, die Kriegskunst im Geiste des classischen Alterthums darzustellen, sucht die Legion und den Phalanx in all ihren Eigenthümlichkeiten zu veranschaulichen, und sich beide im Kampfe mit einander zu vergegenwärtigen. Zu dem Ende ist der einen Parthei die Legionarstellung, und der andern die Schlachtordnung in Phalangen eigen. Prototyp für jene ist jedoch die Legion unter Cäsar, und für diese der chartaginensische Phalanx unter Hannibal, dessen Urbild wieder der spartanische war.

Die Spielweise, welche die Kriegsführung an der Schwelle der neuen Zeit, also unter Solimann dem Großen — der bei weiten mehr, als sein mächtiger Gegner Karl ein Reformator im Gebiete der Kriegskunst genannt werden kann — darstellen soll, suchte ihre Aufgabe dadurch zu lösen, daß die eine Parthei die Rudera unbehülflicher Formen des Mittelalters in sich aufnehmen mußte, während die andere, zwar nicht im mindesten in Stellung und Fechtart, die rohen noch nicht verarbeiteten, jedoch kräftigen Stoffe assiatischen Ursprungs verläugnend, mit die gediegendsten Grundsätze des Kriegs durchschimmern zu lassen schon die Anlage hat.

Die Spielweise, welche die Hauptmomente der Kriegsführung des 17. Jahrhunderts zu versinnlichen sucht, hat sich zum Zweck gesetzt, den Kampf um die Oberherrschaft der Feuertaktik mit der der blanken Waffe zu veranschaulichen, und zugleich die auf das Studium der alten Kriegsführung basirten Systeme der größten Feldherren jenes Jahrhunderts durch die Stellungen beider Partheien in sich aufzunehmen, die sich dadurch charakterisiren, daß in ihnen die Legionarstellung — von Gustav Adolph nachahmend hervorgerufen — und die Phalangen-ähnliche Schlachtordnung (die herrschende in dem niederländischen Freiheitskrieg unter Moritz von Oranien, und später die eines Wallenstein und Montecuculi) fast wieder aufleben.

Die Spielweise, welche die classische Kriegsführung der jüngsten Zeit, unter den Auspicien der zwei letzten welthistorischen Feldherren anzudeuten versucht, soll die Liniar- und die Colonnenstellung, jene von Friedrich und diese von Napoleon auf den Gipfel der Vollkommenheit gestellt, veranschaulichen.

Viertes Capitel.

Das Schachspiel als Abbild des Kriegs in der Idee.

Eine fünfte, jedoch nicht mehr historische Variation über das Schachspiel, mit den verschiedenartigsten Tabulaturen (Schach-Terrainarten, Tableaus) ausgestattet, soll das in der Imperatorik entwickelte System der Kriegsführung darzustellen suchen, und zwar durch eine Spielanlage von bei weiten größerm Umfange, indem jede Parthei, jedoch unter der obersten Leitung eines Einzigen, von noch 4 Spielern geführt wird. Sie sey zugleich das Organon, also die Theorie, durch welche die Möglichkeit gegeben ist, das Schachspiel zur Wissenschaft zu erheben, und der Canon — die Generalformel — für eine etwaige umfassendere Ausbildung der Idee, das Schachspiel als Propädeutik der Kriegswissenschaft hinzustellen.

Es soll somit diese Variation das Großartige, das Abstrakte des Krieges, mit einem Wort den Krieg im Großen darstellen, was selbst bei den übrigens so sinnreichen Kriegsspielen, wo Brücken geschlagen und Batterien gebaut werden müssen, also auch das Handwerksmäßige der Kriegskunst mit aufgenommen ist, ungern vermißt wird. Sie nimmt daher die beiden Urelemente der jetzigen Kriegsführung — das strategische und taktische — in sich auf gleiche Weise auf, und wird demnach das System der Zukunft, oder vielmehr den Universalismus der Kriegsführung veranschaulichen; somit den Krieg in der Idee (in abstracto). Diese Variation ist jedoch allein bestimmt, mit zu bilden den Inhalt der Imperatorik.

Druckfehler.

Seite 19 lies feenartigen statt frembartigen.
— 22 l. auf Zeile 4 von unten: daß man der sogenannten Königin Schach bietet; statt: eine Parthei, welche mit einem ihrer Bauern u. s. w.
— 28 l. blutgetränkten statt blutgedrängten.
— 37 l. bezeichnenden statt bezeichneten.
— 39 Zeile 3 von unten l. der Elephanten statt den Elephanten.
— 43 Z. 3 von unten l. Bewegung statt Bewegungen.
— 59 l. in der 3ten Zeile des Reimverses ihm statt im.
— 78 l. oben auf der 1sten Zeile mußten statt müssen.
— 78 l. oben auf der 4ten Zeile: als streng geschieden statt als geschieden.

Ausserdem lese man immer statt Pikenier: Bandolier, und statt Bandolier: Rundtartschier.

Das Schachspiel.

Das Sprüchwort sagt,
Nicht zu gewagt:
Wer liebt das Spiel,
Der ist nicht viel.
Doch nur gemach!
Man hält das Schach
Traun nicht um viel
Nur für ein Spiel;
Kennt man den Sinn,
Der lebt darin.

Der pegnesische Schwan.

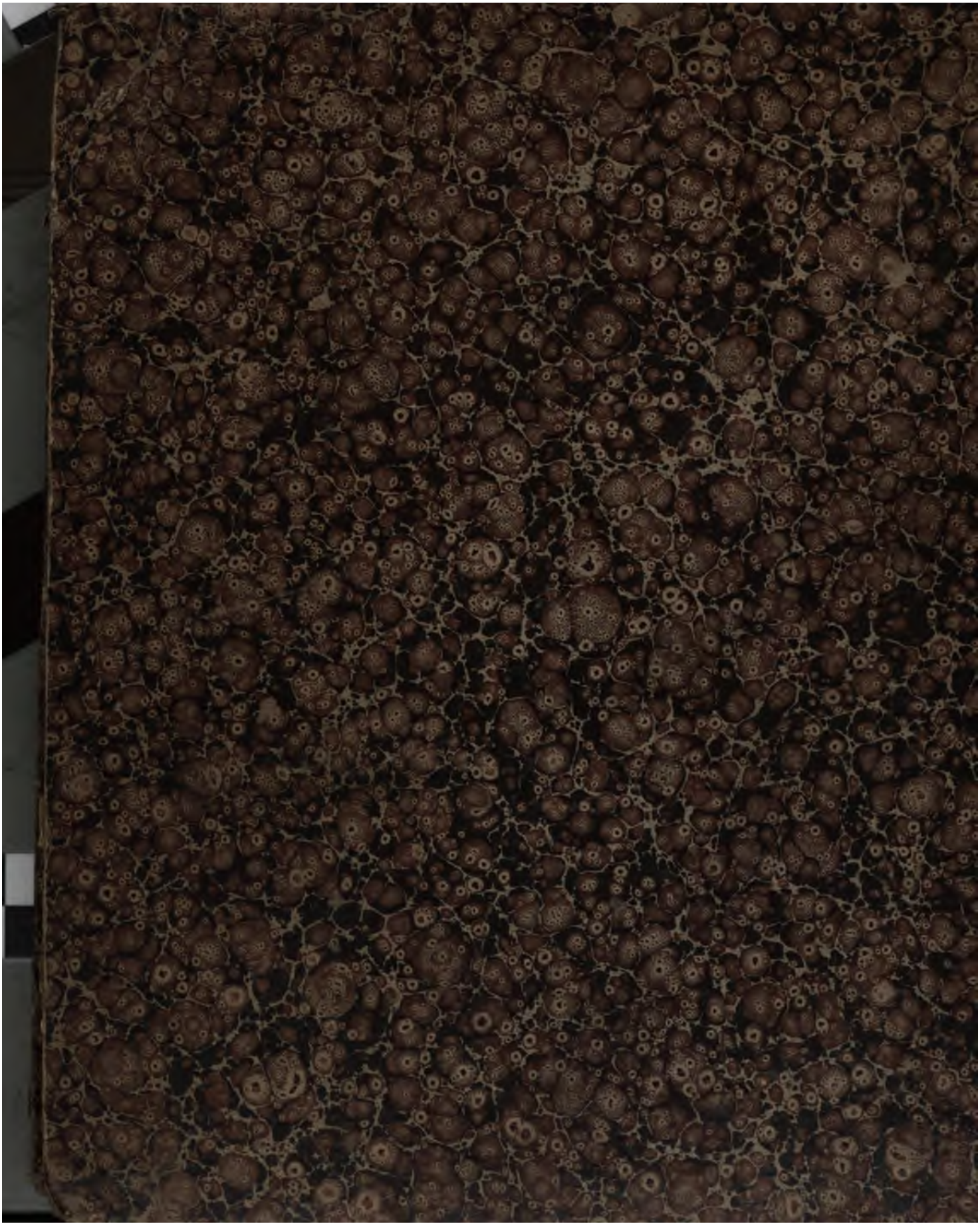
Wer mit dem Schach sich zu spät macht vertraut,
Selten erobert der hier sich die Braut;
Und dem's zu lernen der Mühe nicht lohnt,
Ahnet den Geist nicht, der solchem inwohnt.

Warum das Schachspiel in unserer Zeit
Selten die Götter der Erde erfreut?
Weil viel zu hoch ihre Weisheit sich dünkt,
Die doch mit wässrigen Farben sich schminkt!

Viele werden gar oft schon Schachmatt,
Eh' sich zu Gunsten gewendet das Blatt;
Denn wie im Leben, so kommt im Schachspiel,
Nur der Verständige ruhig zum Ziel.

Seidlitz auf dem Pegasus.

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.